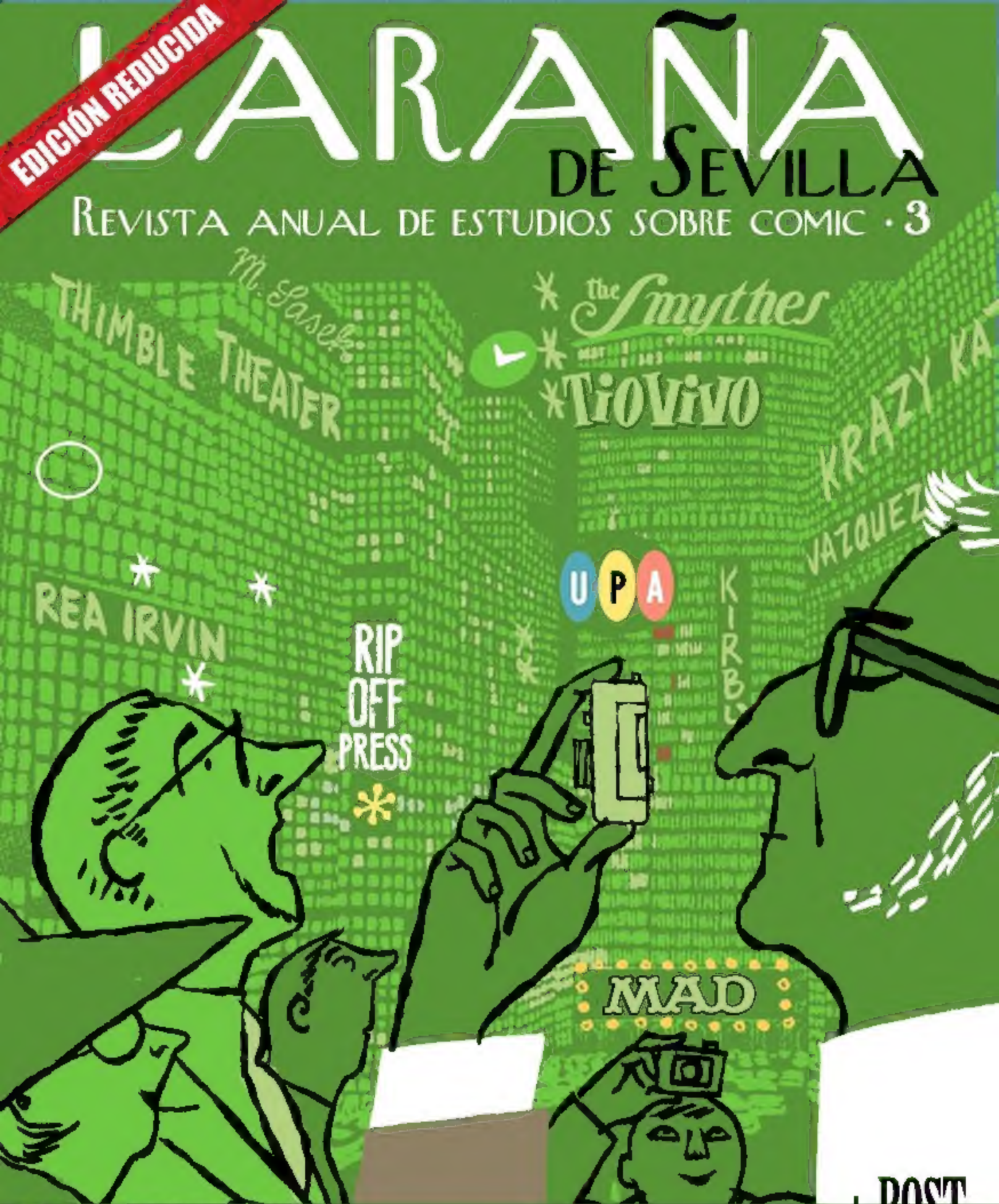
EDICIÓN REDUCIDA

LA RAÑA DE SEVILLA

REVISTA ANUAL DE ESTUDIOS SOBRE COMIC · 3



ESPECIAL

MIGUEL GALLARDO

+POST Under-Ground

LaRAÑA de Sevilla

LaRAÑA de Sevilla 3
Revista académica
anual de estudios
sobre cómic
(edición reducida)
Marzo de 2012
Fundada en Sevilla, 2007

Director Editorial
Rafael Ruiz Dávila

Redactora Jefa
Elisa Seoane Domínguez

Diseña y maqueta
AÑO1design.com

Equipo de Redacción

Nacho Tenorio (Director Artístico)

Doc Pastor (Jefe de Prensa)

Juan Manuel Regalado Hens (revisión y traducción)

Mª Dolores García Torres (revisión y traducción)

Jesús Hdez. del Valle (traducción)

Comité Científico Asesor
Fiamma Lussana (U. Sassari, Italia) Antonella Cagnolati (U. Foggia, Italia) Kostantina Boubara (U. Salonicco, Grecia) Milagro Martín Clavijo (U. Salamanca) Judith Castañeda Mayo (U. Juarrez, Aut. de Tabasco, Mexico) Isabel González (U. Santiago de Compostela) Salvatore Bartolotta (UNED Madrid) Elena Jaime de Pablos (U. Almería) José Luis Arráez Llobregat (U. Alicante) María Rosal Nadales (U. Córdoba) Loreta de Stasio (U. País Vasco) Rodrigo Browne Sartori (U. Austral de Valdivia, Chile) Víctor Silva Echeto (U. de Playa Ancha, Chile) Socorro Suárez Lafuente (U. Oviedo) Rachid Barhoune (U. Tetuan, Marruecos) Dahbi Hairane (U. Ibn Zohr de Agadir, Marruecos) Mercedes Arriaga Flórez (U. Sevilla) Juan Antonio Pacheco (U. Sevilla)

Ilustración y diseñor de Portada, ilustración de Sumario
Miguel Gallardo
Ilustración de Contraportada
Jordi Bayarri
Ilustración de Publicidad
Revista LaRAÑA digital
Iván Sarnago

ISSN 1887-4045
ISSN digital 2254-0792
Editan
Grupo de Investigación "Escritoras y escrituras"
(Universidad de Sevilla)
BITIJI y Revista LaRAÑA

Agradecimientos

No podemos olvidar dar las gracias a Mercedes Arriaga y el Grupo de Investigación "Escritoras y Escrituras" por su apoyo incondicional, a BiTIJI por confiar en nosotros, a Miguel Gallardo por su enorme paciencia, las facilidades que nos ha dadoy su increible portada, a Jordi Bayarri por su magnífica contraportada, a Iván Sarnago por el diseño de la publicidad, a Ruta 42 por sus gestiones en prensa, a Paco Roca por ponernos en contacto con Miguel Gallardo, a Alejandro Casasola y el Salón Internacional del Cómic de Granada por hacernos sentir como en casa, a todos los colaboradores de esta revista y la digital así como a los nuevos invitados.
Y gracias a ti, lector, por hacer esto posible.

Todas las imágenes y textos son © de sus respectivos autores y/o editoras. Marzo, 2012.
LaRAÑA de Sevilla. Revista LaRAÑA digital y sus respectivos logotipos son © de Rafael Ruiz Dávila.

Revista académica en vías de indexación. Para más información:
http://revista-larana.blogspot.com
laranadesevilla@gmail.com

Sumario

NOTA: Esta edición es una versión reducida gratuita. Para conseguir la edición integral (impresa o digital) póngase en contacto en: laranadesevilla@gmail.com

Créditos 1 **Sumario 2** Editorial 3

Especial Miguel Gallardo

Cómo ser Gallardo... y no morir en el intento (Elisa Seoane Domínguez) 4 Entrevista a Gallardo (Koldo Azpitarte) 14 **María y yo (Vicente M. Rguez Ferrer) 27** ~~Recuperando la libreta y el mundo (Doc Pastor)~~ **~~Un largo Silencio (Rafael Ruiz Dávila)~~** ~~Roberto España y Manolín (María Dolores García Torres)~~ **Yonkis de la Viñeta (Miguel Á. Pérez-Gómez) 35** Portafolio (Miguel Gallardo y otros) 48

Especial El Post-Underground

El Post-Underground (Rafael Ruiz Dávila) 49 El Víbora (Christian Osuna Plötz) 56 **Madriz (Diego Matos Agudo) 66** Cairo (Doc Pastor) 76

Sección Teórica

A Spaniard in the Works (Eddie Campbell) 86 Entrevista a Santiago Valenzuela (Javier Mora Bordel) 100 **Los cimientos del Cómic II (Rubén Varillas) 123** ~~Aproximaciones a un discurso tecnológico del manga (Manuel García Pérez)~~ **~~En busca de la justicia (José Aguilar del Río)~~** ~~Desde Córdoba (Antonio Santos)~~

Editorial

Tras todas las dificultades de los últimos meses, hemos conseguido volver un año más a ofreceros un nuevo número de *LARAÑA de Sevilla* intentando que nuestros contenidos igualen, o superen, en la medida de lo posible. Si con el número anterior y el "Especial PACO ROCA", nos superamos a nosotros mismos, este año no podíamos ser menos.

Seguimos con el cómic social, así que el especial que abre esta entrega está dedicado a Miguel Gallardo, Premi Nacional de Còmic de Catalunya 2008 y una de las figuras clave de nuestra historieta desde hace más de 30 años; prueba de su compromiso con nosotros ha sido la magnífica portada que ha ilustrado (y diseñado), así como los materiales inéditos que nos ha facilitado para la publicación del portafolio. Pero no solo de Gallardo vivirá esta LaRAÑA; un segundo especial llena nuestras páginas, uno dedicado al cómic que siguió al underground español y que, durante los años 80 y parte de la siguiente década, vio el nacimiento de revistas que dieron la oportunidad a docenas de autores, hoy artistas consagrados. Por eso, esperamos que el Especial Post-Underground no solo guste, sino que marque un pequeño hito en lo que a la teoría y la historia del cómic español se refiere.

La Sección Teórica de contenido misceláneo vuelve también en este número con invitados de excepción; abrimos con el mismísimo Eddie Campbell, seguimos con otro capítulo teórico de Rubén Varillas y ofrecemos otra entrevista, nada menos que a Santiago Valenzuela, último Premio Nacional de Cómic Español. Nuevas plumas se suman a este proyecto, como Christian Osuna, director de La Guía del Cómic, todo ello sin olvidar a muchos de los colaboradores que repiten este año: el escritor Antonio Santos, el investigador Miguel Á. Pérez, el periodista Doc Pastor o el divulgador Javier Mora.

Desgraciadamente también han habido pérdidas en este nuevo número; la parte de creación ha sido suprimida, así como la mayor parte del contenido de opinión, pero por contra lo hemos compensado con la creación de un boletín digital (http://revista-larana.blogspot.com) que ofrece cada día contenidos nuevos como webcomics, ilustraciones, artículos de opinión, críticas, noticias y reseñas. Una nueva vía para que estemos en contacto con nuestros lectores a diario, y no tener que esperar un año entero para estar en contacto y cuyos colaboradores también tendrán un lugar entre estas páginas, como Iván Sarnago o Jordi Bayarri.

Y todo esto es para vosotros, lectores, que hacéis que un año pase en un suspiro, y que todo el trabajo, la ilusión y las horas sin dormir merezcan la pena. Gracias por estar ahí.

Rafael Ruiz Dávila,
Director de *LaRAÑA de Sevilla*

Cómo ser Gallardo ...y no morir en el intento

Breve biografía (autorizada) de Miguel Gallardo

Elisa Seoane Dominguez,
Investigadora Universidad de Sevilla,
Redactora Jefa de *LaRAÑA de Sevilla*

Short biography of the artist and cartoonist Miguel Gallardo.

1. Inicios

Natural de la ciudad catalana de Lérida, nace en 1955 Miguel Ángel Gallardo Paredes, más conocido en el mundo artístico como Miguel Gallardo, dibujante de cómics, ilustrador, diseñador gráfico, publicista y animador. Luchador por su vocación, tópico de todo gran artista, en un principio su familia no deseaba que el joven Miguel se dedicara al arte, en su casa primaban los estudios de ciencias (su padre era profesor de matemáticas y física y química en la Universidad Laboral, por otra parte su hermano estudiaba para ingeniero industrial) y por ese motivo intentaron persuadirlo para que estudiara algo relacionado con los números, como contabilidad, entre otras cosas. Pero Gallardo ya manifestaba su vena artística desde temprana edad y tenía claro que no quería dedicarse a las cifras, a pesar del ambiente represivo de los factores que le rodeaban en aquel momento (la ciudad donde se crió era pequeña y Nacional-católica, además su infancia estudiantil la pasó en un colegio de Los Maristas).

Del pequeño Miguel se dice que era un niño tímido, no salía mucho a jugar a la calle, por ello se quedaba en casa leyendo, cosa que le hizo enriquecer su mente artística tanto visual como literariamente, pues en su casa eran grandes lectores, y gracias a ello tuvo al alcance de su mano novelas populares, de ciencia ficción (con autores como Philip K. Dick o Asimov) e incluso algunos tebeos de la época (*Capitán Trueno, Jabato, Pulgarcito...*). Más tarde descubrió el mundo de los cómics ampliando sus horizontes con otros títulos (*Flash Gordon, El hombre enmascarado*) gracias a los desintere-

ER
Si...

sados préstamos de un vecino suyo. Para leer las historietas de *Tintín*, Miguel acudía a las bibliotecas, pues no era frecuente que cualquier niño que no tuviera padres con alto poder adquisitivo se pudiera permitir su propio álbum en la estantería de su habitación. Pero parece ser que su gran revelación llegó cuando salió una antología del cómic Americano *underground* a finales de los sesenta, ya que descubrió la libertad de ideas y que no hacía falta dibujar bien para contar historias, era como descubrir la libertad creativa.

Una vez bien clara su vocación y, por supuesto, convencidos sus progenitores de ello (más o menos), Gallardo decidió ir a una academia de Lérida con la idea de prepararse para el examen de ingreso para Bellas Artes de Barcelona. Pero lamentable o afortunadamente, según se mire, no consiguió ingresar porque no controlaba, de manera apta para el examen, el dibujo clásico a carboncillo, por ello se inscribió en la Escuela de Artes y Oficios de la Massana en Barcelona (hoy día reconocido centro de formación para futuros ilustradores). Fue en este último sitio, donde tuvo noticias de que se precisaba personal en un estudio de animación en Barcelona y decidió presentarse a probar suerte. Empezó en aquel sitio por los puestos más bajos, limpiando mesas o planchas, lo que aunque parecía un trabajo sin ninguna importancia y que enseñaba poco, sí lo instruyó de alguna manera a fin de comprender mejor el mundo de la animación. En el estudio, sus compañeros y él eran una especie de becarios que no cobraban y cuyo director, Andreu, para compensar de alguna manera sus trabajos en el estudio, algunas veces les pagaba con libros. El encargo más destacable de esta etapa fue en el anuncio de Rodolfo Langostino, del cual prácticamente la autoría no reconocida del diseño del personaje se le podría adjudicar a Miguel Gallardo. A pesar de esto, con el tiempo, aunque a Miguel el trabajo le gustaba mucho, sentía que no servía para ello. Por aquella época, por el estudio andaba Daniel Melgarejo[1] y Mediavilla[2]. Este último sería su compañero de piso y pareja artística durante muchos años y uno de sus motivos para abandonar el estudio de animación definitivamente. Pero el abandono de sus estudios en la escuela de arte o el trabajo en el estudio de animación no harían que el joven Miguel no continuara su formación gráfica de manera autodidacta, es decir, aprendiendo a base arriesgarse a hacer algo sin saber y probar hasta ser un experto (como le pasó al aceptar un trabajo de maquetador en la revista *Disco Exprés* sin tener ni con-

1 Con quien más tarde colaboraría en el Víbora con una historia en 1986.

2 Con Juanito Mediavilla le unió el amor por los tebeos, una amistad que duraría muchos años. Mediavilla era cinco años mayor que Gallardo y ya llevaba una trayectoria en el mundo del cómic cuando se conocieron (academias de dibujo, cursillos de dibujante de cómics, ...) y se trasladó a Barcelona a probar suerte en la industria y hacerse dibujante de cómics.

Viñeta de "Los sueños del Niñato",
***El Víbora* #89, 1987**

ocimientos de diagramación). Por otro lado, gracias a su amigo Juanito Mediavilla, colaboró junto a él haciendo sus primeros pinitos en el mundo de los cómics, trabajos en los que se percibe claramente la influencia del momento, tanto de autores como de géneros, que podemos percibir claramente que se alejan del estilo humorístico que más tarde caracterizará a Gallardo.

2. Su entrada en el mundo del cómic y éxitos

Entre los primeros trabajos de Miguel Gallardo en el mundo de la historieta podemos destacar la colaboración en la revista *Star* (donde le pagaban unas 200 de las antiguas pesetas por página), en la que hacía unas 2 o 3 páginas al mes, empezando con unas historias llamadas "Juanitos". También hay que subrayar tanto su colaboración gratuita puntual en Butifarra![3] como en el trabajo mencionado anteriormente de *Disco Exprés* donde, aparte de maquetar, empezó a meter dibujos para rellenar espacios en la revista gracias a lo cual tuvo la oportunidad de introducir páginas de cómic. En esta última revista, viendo el talento de Gallardo, el director de la publicación le sugirió crear un personaje para contar sus propias historias en la misma revista, de esa sugerencia nació el personaje Makoki, que le dará la fama a Miguel

3 Gallardo y Mediavilla se vieron involucrados en un juicio por un especial de esta revista dedicado a la Iglesia, aunque ningunos de ellos habían participado en ese especial.

y marcará claramente el inicio de la pareja artística que formará durante años con su amigo Juan Mediavilla[4].

El personaje de Makoki será todo una revolución en el mundo del cómic alternativo español, pues será un icono generacional y representará a la perfección el costumbrismo de la época, ya que sus historias eran sacadas directamente de vivencias reales de la calle[5]. A partir del éxito de Makoki, se crearon otras historietas cuyos protagonistas eran algunos de los personajes del grupo de Makoki como el Tío Emo, Buitre Buitaker o El Niñato. Este último, acabaría siendo el más importante de los *spin-offs* de Makoki, pues estaba basado en el popular delincuente de la época *El Vaquilla* . Destacarán sobretodo las historietas de *Los Sueños del Niñato* donde Gallardo le dará más importancia a la acción visual, en la que se apreciará el aumento de su calidad gráfica, introduciendo siluetas de figuras en negro, al contrario que en sus historias anteriores donde prefería los diálogos a la acción. Pero volviendo de nuevo a Makoki; se debe enfatizar que tuvo su propia publicación homónima[6] que seguía la misma estética y estructura (idea de Gallardo) de algunas antiguas publicaciones del tebeo español de Posguerra como *Tío Vivo* o *Pulgarcito.* Por esta publicación pasaron autores como Montesol, Mauro o Calpurnio[7], entre otros. Tras 17 números, sin mucho éxito comercial, la revista cierra en 1984, volviendo la misma publicación años más tarde, en 1989, sin su consentimiento y con el enfado de Gallardo, el cual tuvo que darle una muerte al personaje de manera digna, ya que su época había pasado y al personaje lo estaban "mancillando" con historias que desprestigiaban todo lo que había significado durante años. Con esta motivación, decidió retomar la historieta de Makoki en el primer número de la revista dirigida por Joan Navarro[8], *Viñetas.* En la historia, Gallardo decide darle a su personaje un fin digno, pues en la segunda temporada de Makoki ya no era el espíritu que transmitía en un comienzo, y es por ello que hace la historieta "La muerte de Makoki".

Paralelamente a todo lo referente al personaje de los cables en la cabeza, Miguel no se dedicó en exclusiva a su delincuente creación o sus filiales, sobretodo, porque sufrió un poco de agotamiento a propósito del personaje. Realizó varias historietas como *OTAN sí, OTAN no* (ésta todavía es con Mediavilla y salió en *El Víbora*, como parte de la saga de Makoki), *Pepito Magefesa* o *Perro Nick*, publicadas en

4 Con Mediavilla forma pareja creativa desde 1976 a 1987.

5 La mayoría de las historias eran sacadas de los amigos o el ambiente del que se rodeaban Mediavilla y Gallardo cuando Vivían en su piso del barrio barcelonés de Gracia. La mayoría de los guiones (sobre todo los iniciales) de *Makoki* eran realizados por Mediavilla.

6 Sacada a la luz por la editorial La Cúpula en Mayo de 1982.

7 Donde empezó a dibujar su personaje más famoso *El bueno de Cutlas*, nacido en la revista *El Japo.*

8 Hoy día Joan Navarro es el director de la editorial Glènat España.

varias revistas, donde también anduvo a caballo entre la llamada "línea clara" con publicaciones en la revista *Cairo* y "la línea chunga" de *El Víbora*, pero no llegó a integrarse en la mítica publicación *underground* barcelonesa de la época, *El Rrollo Enmascarado*, donde participaron historietistas tan reconocidos como Nazario, Mariscal o Max.

3. **Periodo de silencio en el cómic**

Gallardo se desanimó por la escasa aceptación comercial de *Perro Nick* (intentó publicarlo en el extranjero), se desvaneció su interés por los cómics y pensó en probar suerte en la industria del diseño gráfico e ilustración para ámbitos publicitarios, montando entonces la empresa Píxel Box de infografía e ilustración informática, otro gran retro para él. No fue sencillo, ya que en un principio necesitaba ayuda con el ordenador para realizar sus ilustraciones porque estaba acostumbrado a trabajar de manera manual con sus lápices y pinturas. Pero en poco tiempo se hizo un virtuoso de las nuevas tecnologías, en el diseño gráfico asistido por ordenador, y sus ilustraciones se empezaron a publicar en diversos medios de prensa como *La Vanguardia, ABC*[9], *El Periódico* o *Diario de Barcelona*. En revistas, sus ilustraciones han aparecido en *Bazaar, Macho, Playboy, Interviú* o *Penthouse*, a parte de su colaboración a mediados de los 80 con las revistas *El Víbora, Complot* y *TBO*. Más tarde, quiso probar suerte en el extranjero, concretamente para EEUU, y para ello contactó

Sección de opinión de Bru de Sala, *La Vanguardia*, 2003-3

con un ilustrador amigo suyo, Hanoch Piven, que por aquel entonces trabajaba para la agencia Sally Heflin. Con la ayuda de éste consiguió introducir trabajos en revistas americanas como *Chicago Reader* o *New York Times*, e incluso consiguió posteriormente quitarse la espinita clavada de trabajar para la famosa revista *The New Yorker*, una de sus ilusiones profesionales.

En los últimos años, las facetas de Gallardo como ilustrador aumentaron: además de portadas para suplementos o ilustraciones para artículos de opinión, ha realizado el diseño de campaña publicitarias para productos como *Evax*, carátulas para discos, portadas de libros y, sobretodo, destacan las ilustraciones de cuentos para niños con la escritora Victoria Bermejo, amiga que conoce desde hace tiempo, y con la que tuvo sus primeras colaboraciones en un programa de televisión donde se contaban cuentos

9 La colaboración con *ABC* fue a principios de los 90 en el suplemento del mismo, "Gente y aparte".

para niños, ella era la guionista y él el ilustrador Podemos destacar títulos de estos cuentos como *Cuentos para contar en 1 Minuto, Cuentos para contar en 1 minuto y 1/2, 2 minutos y se acabó* o *Son tremendos*, todos ellos con gran aceptación entre el público y, por supuesto, tremendo éxito comercial.

A parte de la ilustración para prensa y revistas, Gallardo volvió a la animación dirigiendo pequeñas animaciones con fines publicitarios para la televisión, o la colaboración que realizó con el estudio de Mariscal, en 1991, para la animación de *Cobi*, la mascota de las olimpiadas celebradas en Barcelona en 1992.

4. Gallardo y la novela gráfica (o su vuelta al cómic)

A principio de los noventa, Miguel intentó retomar el mundo de los cómics, queriendo contar cosas diferentes de la línea humorística que lo caracterizaba y prueba suerte en la llamada por muchos "novela gráfica". Su primer intento fue con la historieta *Krasny Bor*, un historia basada en la división azul, pero lamentablemente nunca llegó a terminarse, aunque se conservan bocetos y estudios sobre los personajes que iba a ser protagonistas de este relato. Este intento fallido le dio pie a crear otra obra en 1997 , esta vez junto a su padre, titulada *Un largo Silencio*, un drama ambientado en la guerra civil española desde el punto de vista de su progenitor. Esta obra estuvo seleccionada para el Premio del 17º Saló del Còmic de Barcelona pero, para disgusto de Gallardo, no ganó. Tristeza y enfado que se aunaron al hecho de que su padre murió meses después ese mismo año, y a Gallardo le hubiera hecho ilusión dedicarle tal victoria Este cómic será el principio de sus colaboraciones con sus familiares pues, años más tarde, en 2007, firmaría junto a su hija la tierna obra *María y yo*, esta vez sí, ganadora de Premio Nacional del Cómic de Cataluña. Gracias a su éxito, la obra se ha traducido a varios idiomas y se ha realizado una película documental en imagen real con sus protagonistas reales: María Gallardo y Miguel Gallardo.

En relación a esta modalidad del cómic autobiográfico, Gallardo también se atreve con la temática del cuaderno de viaje, una forma de dibujar espontánea y fresca, totalmente distinta a lo comercial que está acostumbrado a adquirir el lector habitual de tebeos. La primera obra en ver la luz será *Tres Viajes*, en cuyo principio la idea de Miguel Gallardo era

AL TOCO EL ZUMBIDO CARACTERÍSTICO DE LAS PALAS
SÓLO RECUERDO QUE TODO EL MUNDO EMPEZÓ A CORRER
ÁNGEL Y YO FUIMOS A DAR AL MISMO SÓTANO QUE TEM BLABA CON CADA PEDAZO QUE SOLTABAN AQUELLOS CERDOS
BUUUM
BUUUMM
YA ESTÁ

Portadilla interior para *Un largo silencio*. Edicions De Ponent, 2003.

fotocopiar y regalar a sus amigos más íntimos las páginas de un Moleskine que un amigo le había entregado y que él se vio "obligado" a rellenar, pero que al editor de De Ponent le gustó tanto que propuso editarlo en formato impreso. En 2009, Paco Roca y Gallardo decidieron contar a modo de diario, lleno de divertidas anécdotas entre bambalinas, otra suerte de cuaderno de viaje: la gira de promoción que hicieron con sus obras premiadas *Arrugas* y *María y yo*, respectivamente. El último libro de Miguel Gallardo ha visto la luz a finales de 2011, adaptándose a las nuevas tecnologías, de forma digital y con el título *Los viajes María* (http://losviajesdemaria.yayaki.com/), teniendo como protagonista principal de nuevo a su hija. Entre sus próximos proyectos están una nueva edición ampliada de Un Largo Silencio (proyectada para su venta el 30 de marzo del presente año) y un nuevo cuaderno de viaje, esta vez ambientado en Japón.

5. Bibliografía

AA.VV., *Com ser Gallardo*, Casal Solleric, Palma de Mallorca, 2006

CUADRADO, Jesús. *De la historieta y su uso 1873-2000* (Sinsentido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2000).

DOPICO, Pablo. *El Comic underground español 1970-1980* (Catedra - Cuadernos Arte; Barcelona 2005).

GUIRAL, Antoni (coord.), *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics Vol 6: Del comix underground al alternativo*, Panini Comics, Girona, 2007.

OSUNA, Christian, "Autores de cómic (3). Miguel Gallardo", 13/01/2010, *Centro Virtual Cervantes*, http://cvc.cervantes.es/el rinconete/anteriores/enero 10/13012010 02.htm

RUIZ DÁVILA, Rafael, "Breve guía de aproximación al *Comix* o Cómic *Underground*", *Teodosio5*. #95, 2º trimetre 2010.

6. Premios

- **Premio CAH** al mejor guión,1979
- **Premio Salón del Comic de Barcelona**,mejor historieta 1985 *Perro Nick*
- **Premio Salón del Comic de Barcelona**,mejor obra,1992 *Perro Nick*
- **Nominación a la mejor obra y mejor guión**, 1999 *Un largo silencio*
- **SND (Society Newspaper Desing)**,1997 *La Vanguardia*
- **SND**, 1998 *La Vanguardia*
- **SERRA D´OR Juvenil – Coneixements** 2006 *¿Qué le pasa a este niño?*
- **Premis Junceda** ilustración de prensa y mención -infantil no ficción, 2006-, La Vanguardia *¿Qué le pasa a este niño?*
- **Premis Junceda** -infantil no ficció,

2008- *Manual de la felicidad*

- **Premi Generalitat** Valenciana mejor libro editado 2007, *Tres viajes*
- **Premi Nacional de la Generalitat** de Còmic-2008, *María y yo*
- Con el documental sobre el libro con el mismo título "María y yo" :
  - Premio a Mejor Opera Prima en el Festival de Cinema de Tarragona REC10.
  - Premio Educactif XI Festival de Cine de Pamplona.
  - Premio al mejor largometraje en la sección Pantalla Abierta a nuevos realizadores en el 40º Festival ALCINE de Alcalá de Henares.
  - Premio "Adaptación a una vida, una vida de cine" II Festival del Cine y de la Palabra (Cibra 2010), Noviembre 2010, La Puebla de Montalbán.
  - Premio "Ola de Oro" de Mostra Internacional de Cine sobre la Familia, CinemaNet.

7. Publicaciones

- CÓMIC
  - *Makoki*, Laertes, 1979; Complot, 1990.
  - *Fuga en La Modelo*, La Cúpula, 1981.
  - *La juventú de Makoki*, Laertes, 1982.
  - *El Niñato*, La Cúpula, 1983.
  - *Pepito Magefesa*, Complot, 1984.
  - *Chuchita y Marilyn*, Alterne de Postín, La Cúpula, 1984.
  - *Makoki en Niu Yors*, Laertes, 1985.
  - *Buitre Buitaker: No hay color*, La Cúpula, 1985.
  - *Historias del tío Emo*, La Cúpula, 1986
  - *OTAN sí, OTAN no*, La Cúpula, 1986.
  - *Los sueños del Niñato*, La Cúpula, 1986
  - *Yonquis del espacio*, La Cúpula, 1989
  - *Perro Nick* , Casset , 1991
  - *Buitre Buitaker, El Pregonero*, 1994.
  - *Perico Carambola*, Glenat 1995
  - *La muerte de Makoki*, Glénat, 1995
  - *Un largo silencio*, Paco Camarasa & Mc Diego, 1998.
  - *Un largo silencio* (con Francisco Gallardo), Edicions de Ponent Valencia, 1.998

- *El Informe G****, Edicions de Ponent, 2.000
- *Makoki* Integral, Glénat, 2002
- *Tres viajes*, De Ponent, 2006.
- *María y yo*, Astiberri, 2007.

- LIBROS
  - *El Barbero de Sevilla.* Ed Hipotesi, 2001
  - *Cuentos para contar en un minuto*
  - *Cuentos para contar en minuto y medio*....RBA (castellano) y La Magrana (catalán), 2002.
  - *Cuentos para contar en 2 minutos*
  - *Cuentos solo para niños*
  - *Cuentos solo para niña.* El Aleph (castellano) y Empuries (catalán), 2004.
  - *Son Tremendos.* Samarcanda (RBA), 2004.
  - *La Vuelta al mundo en 80 páginas.* El Aleph, 2005.
  - Colección Menudos
  - *Quiero que me expliques un cuento.* Ed Molino (castellano) y La Magrana (catalán), 2005.
  - *¡No como!*
  - *¡A la cama no!*
  - *¿Qué le pasa a este niño?* Ed.Serres, 2005.
  - *La historia más divertida de Mozart nino* La Galera (castellano y catalán), 2006.
  - *Me acabo de separar.* Granica, 2006.
  - *SINGLES.* Granica, 2007.
  - *Manual de la felicidad.* Ara Llibres, 2007.
  - *Vamos de paseo.* El Aleph, 2007.

8. Enlaces

http://mariayyo-gallardo.blogspot.com/

http://www.miguel-gallardo.com/home.html

http://www.youtube.com/watch?v=qxLeb5y6p7s (enlace del cortometraje *El viaje de María*)

http://losviajesdemaria.yayaki.com/ (enlace de su última obra, en formato digital)

Entrevista a Miguel Gallardo

Koldo Azpitarte,
divulgador

Interview made to the famous catalonian cartoonist Miguel Ángel Gallardo, from his origins to his last works.

Naciste en Lérida, una pequeña capital de provincia cercana a Barcelona pero muy lejana en muchos aspectos. ¿De qué modo crees que este hecho, el haber crecido en una ciudad relativamente pequeña, condicionó tu personalidad?

No fue sólo el hecho de nacer el Lérida sino las circunstancias sociales, familiares y hasta históricas en las que me tocó vivir, porque yo nací en Lérida porque a mi padre le destinaron allí El trabajaba en FECSA (Fuerzas Eléctricas de Catalunya) y mi familia venía del sur. Mi madre sí que tenía familia en Barcelona pero no tenían a nadie allí en Lérida. Luego está el hecho de que estábamos en pleno franquismo. Durante mi adolescencia (finales de los sesenta y principios de los setenta), Lérida era un lugar aislado. Si ya llegaba poco a España de lo que pasaba por el mundo, a Lérida no llegaba nada. Era una ciudad gris en la que nunca pasaba nada Barcelona estaba no a una hora en tren, sino a cuatro o cinco horas en tren, una distancia mucho mayor de lo que parece. Yo empecé a dibujar muy pronto En mi familia no había nadie con el más mínimo interés por lo artístico, así que pronto me entraron ganas de salir de allí.

De niño leías muchos tebeos. Te imagino leyendo tebeos de Bruguera, de *Tin Tin*...

No creas que leía mucho *Tin Tin*: no era fácil de encontrar. Lo empecé a leer en unas colonias de la FECSA a las que me enviaron con la mejor de las ideas pero que fueron una pequeña pesadilla para alguien que como yo nunca había estado fuera de casa. Lo mejor fue que en la biblioteca tenían todos les tebeos de

TinTin, así que me los leí de golpe. Lo que leía sobre todo eran tebeos de Bruguera, de aventuras y *Cavall Fort* (una revista de cómics en catalán, por suscripción), una revista que se la traían a un vecino y que me la prestaba. Allí pude leer tebeos francobelgas, ya que los traducían al catalán.

¿Cómo fue tu relación con el catalán teniendo en cuenta que provenías de una familia castellanoparlante?

Yo estudié en los Maristas, así que el catalán no entró en mi educación. Estaba prohibido hablar en catalán en público, así que imagínate enseñarlo. Mis amigos hablaban catalán pero si tu no eras catalanoparlante no había ningún problema, ya que el idioma natural de la pandilla era el castellano. Podían hablar catalán entre ellos pero si se dirigían a ti te hablaban en castellano. No había ningún tipo de presión social. La presión social venía del lado contrario, si no hablabas en castellano te podía caer una torta.

Hay un momento en el que a través de un vecino descubres tebeos más aventureros: *Flash Gordon, El Hombre Enmascarado*...¿Cómo cambian esos tebeos tu percepción sobre la historieta?

Se trataba de aventuras más largas, mejor dibujadas y con una intención más llamémosla seria de contar historias. Tenían un poco más de trasfondo. Mi vecino tenía cinco o seis años más que yo y un verano descubrí su colección y fue como si comiera paella cada día.

Por esa época empecé a leer tebeos de Vértice con estos héroes británicos un poco bizarros con Spider, un héroe con una mala leche que te cagas. Todo era un poco oscuro, un poco raro y me venía como anillo al dedo.

¿Dibujabas cómics en esta época?

No. Hacía dibujos para los colegas, copiaba cómics de vez en cuando pero no hacía cómics como tal. Lo que sí que tenía claro es que no quería hacer en la vida otra cosa que no fuera dibujar. Mi padre trató de encaminarme por un terreno muy lejanamente parecido, el dibujo técnico, buscándome un trabajo como delineante en un verano pero no funcionó.

¿Eras un rebelde?

Bueno, era un joven rebelde porque era la época. Era lo que tocaba. Fui un niño súper bueno hasta que me empecé a juntar con las malas amistades del colegio y luego empezó toda la movida hippie y de rebeldía y yo era un poco rebelde porque tocaba. Yo me acuerdo de haberles soltado un rollo de esos hippies a mis padres contra la familia, sacado de algún libro de la época y me imagino a mis pobres padres pensando: "a este le ha dado una chaladura". De alguna manera estaban algo orgullosos conmigo porque había demostrado algunas habilidades artísticas y me apuntaron en una aca-

demia de bellas artes de Lérida en la que enseñaban a hacer carboncillos, bodegones y ese tipo de cosas. Allí estuve un tiempo y gané un par de concursos provinciales de pintura al óleo
La verdad es que a mi aquello no me gustaba mucho: me parecía todo un poco sucio y simple, nada que ver con mi imaginación desbordada
Mi familia debía estar un poco orgullosa de aquello pero sin saber muy bien en qué consistía. Supongo que pensaban que aquello ya se me pasaría.
Por esa época, mi hermano, que me llevaba 11 años, al irse a Barcelona a estudiar, dejó una amplia colección de novelas de ciencia ficción y las habituales novelas de aventuras de *Tarzan*, *Salgari*, terror...y yo me alimenté un poco de todo aquello.

Creo que poco después descubres revistas como *El Globo* o *Zeppelin* que también constituyen un profundo revulsivo para ti....

Eso fue poco antes de irme a Barcelona, cuando estaba estudiando para prepararme para entrar en la universidad
Llegaron *El Globo* y *El Zeppelin* y flipé con unas formas de hacer cómic que aunque eran muy antiguas (tenían más de medio siglo) eran profundamente revolucionarias. En una de estas compré (o me prestaron, tampoco recuerdo como fue) *El Comic Underground Americano* de Lumen y entonces sí que fue como si me estallara la cabeza. Recuerdo una historia de Crumb en la que los miembros de una familia follaban entre sí y para mi mente adolescente aquello fue como si fuera el Juicio Final o el Fin del Mundo.

Finalmente vas a Barcelona pese a que no te admiten en Bellas Artes como inicialmente habías planeado.

Lo más importante para mí era poner tierra de por medio entre mi familia y yo. Yo entendía que la única manera de ser yo mismo era estar lejos de mi familia. Mi padre quería que hiciera una carrera útil y con futuro y que luego, cuando la terminara, dibujara cuanto quisiera. Mi plan era hacerlos creer que iba a hacer una carrera útil como Bellas Artes y al final, no sé cómo, me dejaron ir. Como suspendí el examen de acceso a Bellas Artes, acabé en La Massana, una escuela de artes y oficios que tampoco tenía mucho que ver con lo que yo quería hacer pero que dejaba contentos a mis padres creyendo que hacía algo de provecho.
Mis padres me daban algo de dinero (unas mil pesetas de la época) pero con eso subsistía a duras penas. Vivía en un piso de estudiantes por el que se pagaba muy poco dinero, con gente que se había convertido en hippies. Comíamos en restaurantes súper baratos de las ramblas y no tenía un céntimo. Supongo que como le habían pagado la carrera a mi hermano, creían que debía hacer un esfuerzo similar conmigo

Estamos hablando de 1974-75 y por esa época entras en contacto con la animación gracias a Daniel Melgarejo.

Cuando estaba en La Massana, conocí a un estudiante que trabajaba para un estudio de animación. Era uno de esos pequeños estudios de animación que trabajaban para productoras y que consistían en un animador y cuatro o cinco machacas, que le ayudaban en todo.

Ese fue el primer trabajo de verdad que tuve y que consistía en limpiar pinceles y de vez en cuando repasar planchas, pintar alguna plancha y todo ello con la promesa de que en algún momento nos enseñarían a hacer animación. Allí conocimos a Daniel Melgarejo, un ilustrador argentino que había venido con la primera ola de inmigración a España con la ola del golpe militar del 76 y que era un tipo genial que dibujaba fantásticamente y que hacía bastantes películas comerciales de animación. Alrededor suyo nos juntamos los tres mosqueteros que éramos Carulla, Mediavilla y yo

Mediavilla trabajaba en el estudio de animación. Había venido de Burgos y dibujaba historietas para revistas de terror de las horrorosísimas de malas que había en esta época. Para Carulla y para mí (sobre todo para mí) aquello era la hostia porque dibujaba, publicaba y cobraba por su trabajo. Ya había hecho algo que yo deseaba hacer, por lo que le admirábamos.

Melgarejo nos adoptó. Íbamos mucho por su casa. Melgarejo era gay y él y su pareja nos adoptaron como sus chicos. Al salir del estudio de animación, donde tampoco teníamos nada concreto que hacer, nos íbamos a su casa a dibujar y a escuchar buena música. Allí conectamos con lo que de verdad estaba pasando por el mundo

Finalmente decidimos alquilar un piso e irnos a vivir. Al principio nos fuimos Mediavilla y yo y luego también se apuntó Carulla. Teníamos una mesa corrida en una habitación y nos tirábamos horas y horas allí. Hacíamos historietas pero por el gusto de hacerlas, sin ningún sitio donde publicarlas.

Yo copiaba planchas de un sitio y de otro (una de Corben, otra de una tebeo clásico) y recuerdo que en una de estas se me ocurrió decir: "esto de hacer comics está *chupao*" y durante semanas fue una broma recurrente entre nosotros. De hecho hay un dibujo que alguna vez he colgado por ahí inspirado en esta anécdota y en el que dice algo así como: "Miguel Gallardo nos confiesa: dibujar es fácil"

Es en esta época en la que empiezas a dibujar para *Star*. ¿Cómo entrasteis en contacto con ellos?

No lo recuerdo. Puede que fuera a través de la gente de *El Rrollo Enmascarado* o tal vez ya hubiera aparecido algún número de la revista en los kioscos y nos pusiéramos en contacto directo con Juanjo Fernández. La verdad es que no lo recuerdo Lo que sí que está claro es que había poca gente que dibujara y era la única oportunidad de publicar en algún sitio dado nuestro nivel gráfico y nuestras ideas estrambóticas. Allí publiqué historietas de un personaje llamado Juanito.
Star era lo que era. Era Juanjo Fernández, cuyo padre tenía una editorial llamada Producciones Editoriales. Imagino que era el padre quien pagaba la edición. *Star* apenas pagaba nada, así que los gastos se los llevaba sobre todo la impresión... El caso es que fuimos colocando historietas allá, Mediavilla por un lado y yo por el otro.

Después te sale el trabajo en *Disco Express* un trabajo de maquetación en el que aprovechas para meter dibujos, hacer diseños...un trabajo que te aportará algo de estabilidad imagino.

No tenía ni idea de maquetar pero fui aprendiendo sobre la marcha. Metía dibujitos míos para rellenar y era todo hecho a mano, así que más te valía aprender rápido o el trabajo se hacía interminable

¿Y qué hay de *Butifarra?*

Butifarra era un rollo como bastante político. Yo conocía a gente de Lérida que había venido a Barcelona a estudiar cualquier cosa y finalmente habían acabado muy metidos en el rollo político pero tanto Juanito Mediavilla como yo estábamos totalmente alejados de cualquier tipo de activismo político

fuera de lo que pasara en las ramblas y aledaños. Yo conocía a Alfons López de Lérida y nos pidió a ver si podíamos ilustrar guiones para historietas de la revista. En esa época lo importante era publicar y daba lo mismo donde fuera o que es lo que hicieras... aunque eso te llevara a algún juicio, como fue el caso de *Butifarra*

Hablemos un poco de *Makoki*. Makoki tuvo una repercusión brutal en la sociedad. ¿Cómo lo vivisteis vosotros?

Empezamos en *Disco Express* para luego seguir en *Star* Mediavilla creo que lo llevó a Bésame Mucho pero fue en *El Víbora* donde lo volvimos a hacer juntos, solo que sin el protagonista (Makoki) y centrándonos en la pandilla.
Es un poco como *TinTin*, en el que el protagonista es bastante poco interesante y su principal función es aglutinar al grupo de secundarios que son los verdaderamente divertidos. Con Makoki pasaba algo similar aunque la comparación sea un poco chusca: el personaje creaba situaciones en las que los secundarios vivían sus aventuras. Nosotros vivíamos por esa época en uno de esos pisos abiertos de la época en los que la gente entraba y salía de los pisos sin mayor problema. Llegaba alguien y se quedaba a dormir No era como luego, cuando llegó la droga y la desconfianza era mayor. Nosotros teníamos nuestro estudio y currábamos allí. Tras adaptar la historia de Felipe Borrallo para la primera historieta de Makoki, no tenía ni idea de por dónde seguir. No tenía ni las herramientas ni la capacidad para seguir con aquello y entonces entró Mediavilla en el trabajo. Mediavilla se encargaba del guión y además echaba una mano en los fondos, encargándome yo de los personajes.
Empezaron a llegar algunas cartas a *Disco Express* pero no es como ahora que con *Facebook* o los *e-mails*, el *feedback* es casi instantáneo. En aquella época teníamos la simpatía de la calle pero era la gente que conocíamos, los amigos. No fue hasta la época de *El Víbora* cuando empezamos a ver la repercusión que había tenido en toda España al hacer las giras de firmas y demás.

***Makoki* fue una creación tuya y de Mediavilla, con la aportación de Borrallo y la participación puntual de autores como Carulla. En aquella época la autoría no era tan importante como luego lo fue, ¿no?**

Dadas las características de *Makoki*, un rollo urbano, la mayor parte de las historias, excepto las más pasadas de vueltas, están inspiradas por gente de nuestro alrededor. Nosotros escuchábamos las historias de mucha gente como confesores y Juanito, que tenía muy buen oído para los diálogos, escuchaba cómo hablaba la gente y reproducía en las historietas las formas de hablar de la calle. Hubo mucha gente que contribuyó con una anécdota o una historia pero era Juanito quien se encargaba de darle forma al guión con todo aquello y sacar las

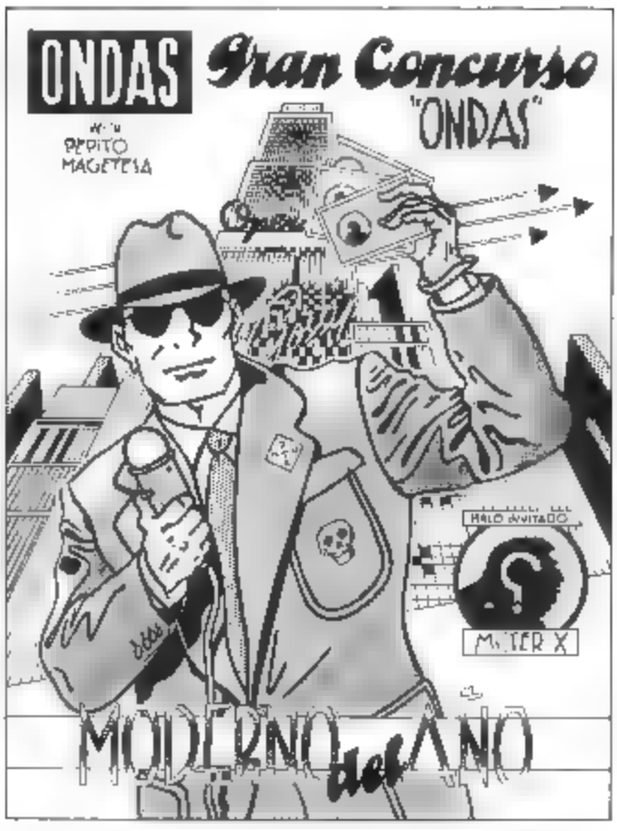
castañas del fuego. Hay mucha gente que cuenta historias pero darle forma de historieta es otra cosa

Tu estilo en estos años iniciales recuerda poderosamente a Segar, un dibujo de línea clara.

Segar siempre fue una de mis influencias. Ahora que hablas de línea clara y chunga, hay que aclarar que cuando *El Víbora* empezó, no había otra revista que publicara nada similar. *El Víbora* aglutinó a casi todos los dibujantes que había en la época: valencianos, barceloneses. Luego se fueron dividiendo en otras revistas y *Cairo* albergó a muchos de ellos. No éramos militantes de una línea clara ni chunga sino que nos gustaba hacer historietas. La polémica entre las dos estéticas fue algo artificial y ajeno a la mayor parte de nosotros.

En el *Cairo* eras el autor completo, guión y dibujo. ¿Era algo importante para ti?

Para mí *Makoki* era más una obra de Mediavilla que mía. Con *Makoki* y con Mediavilla aprendí a narrar y a soltar los hilos de la trama para luego volverlos a recoger. *Makoki* era su mundo. Yo hacía aparecer a Mr Magoo o a los Cuatro Fantásticos pero eran morcillas dentro de sus guiones, pero todo al servicio de una historia que no acababa de ser la mía. De hecho Mediavilla a mí siempre me llamaba el "fino estilista" porque en esa época de *Makoki*, yo ya empezaba a tener bastante trabajo como ilustrador porque había ido poco



a poco desarrollando una carrera paralela de ilustrador. Había muchas revistas de destape tipo *Playboy, Penthouse, Macho*...que necesitaban ilustración a punta pala. La ilustración que yo hacía era a gouache, muy distinta de lo que hacía para el *Makoki*. Melgarejo me había enseñado a trabajar el guache y tenía mis referencias sacadas de aquí y allá, siempre en un rollo bastante elegante

Pepito Magefesa fue una manera de sacar conceptos e ideas que llevaba dentro. En realidad era más una serie de gags hilvanados que una historia en sí pero me servía para dar un poco de rienda suelta a mis obsesiones estéticas, gráficas.

Hablemos de algunas series algo más desconocidas como *Chuchita y Marilyn*. ¿Cómo surgió la serie?

Chuchita y Marilyn. Casi no me acordaba de ellas. Empezaron en *El Víbora* pero creo que acabaron en una revista de *El Papus*. Empecé a dibujarlas yo pero al final acabó dibujándolas Murillo (o Simónides, que era su seudónimo) el del *TMEO*. Se trataba de una revisitación de clásicos de Bruguera. En este caso está claro que son como las *Hermanas Gilda* traspuestas a un entorno muy diferente y grotesco. Berenguer no quería a *Makoki* e inicialmente nos encargo unas parodias de terror, las historias de Frankenstein y de Drácula. Aunque las hicimos, porque nadie rechazaba un trabajo, tras terminarlas vimos que aquello no era lo muestro y se lo dijimos a Berenguer. Lo nuestro era más el rollo de la pandilla. Aun así de vez en cuando nos encargaba otros personajes y así salieron *Chuchita y Marilyn*

Recuerdo otro encargo de una colección de fascículos de historia vista por historietistas, en la que participamos ilustrando una entrega. Era una época en la que creábamos personajes continuamente

Con *Niñato* se aprecia una evolución hacia un tono más surrealista. ¿Época o drogas?

Yo creo que era algo más relacionado con la necesidad de no repetirse, de no aburrirse. Había que desmelenarse un poco. Casi toda la gente de *El Víbora* empezó por un lado y acabó por otro. Necesitas evolucionar y sin duda las drogas jugaron su papel en todo aquello porque te hacían ver partes de la realidad que no se ven habitualmente. Los canutos eran como el café cortado de cada mañana. Las drogas más duras fueron entrando después pero vivíamos en un mundo bastante alimentado espiritualmente

Con *Yonkis del Espacio* acabó tu colaboración con Mediavilla.

Recuerdo que en esa época encadenábamos una historia con otra sin parar. Ésta en concreto salió de una película que vimos en el cine, *Lifeforce, Vampiros del Espacio*. Nos gustó y al salir dijimos: "mezclamos vampiros con la heroína y ya tenemos una nueva saga". Juanito la empezó pero hacia la mitad la cogí yo y metí lo de *Los sueños de Niñato* porque estaba perdido y no sabía cómo reconducir la trama. Terminamos el álbum como se pudo pero acabamos bastante cansados y decidimos dejarlo. No hubo ningún mal rollo sino que cada uno por su lado ya había ido haciendo sus cosas y siguió haciéndolas. Mediavilla era bastante perezoso Le costaba ponerse a ello y a veces en medio de las historias se desfondaba. Yo no tenía muchas ganas de seguir con ese mismo rollo, mis intereses eran otros y con *Yonkis del Espacio* decidimos dejarlo.

Tú tenías tu carrera de ilustrador y escribías tus propias historietas...

La ilustración era más rentable pero yo traté de meterme en el mercado francés con *Perro Nick* y la cosa no salió bien. Eran historias prepublicadas en

El Víbora No funcionó bien en ventas (aun puedes encontrar ejemplares de saldo a precios ridículos) y la Editorial Casset resultó ser una completa estafa: uno de los dos socios de la editorial, me dijo que haríamos una presentación en Madrid y que vendría Lou Reed que era amigo suyo. Supongo que ahí debí darme cuenta de que aquello no era trigo limpio. Desaparecieron al poco tiempo

Pese a que *Perro Nick* gana el premio a la mejor obra en el Saló de Barcelona, ese hecho no te sirve de gran estímulo sino que coincide con una época de alejamiento del medio comiquero.

Era una batalla perdida. *Perro Nick* era una obra de ejecución tan compleja (toda ella pintada a gouache) que era irrepetible. Se trataba de juntar mis dos principales intereses: el cómic y la ilustración Era una obra ingente, de un mes de trabajo por cada historieta y los resultados económicamente eran los mismos que cuando dibujaba una página de *Makoki* para *El Víbora*. El mercado francés no mostró ningún interés y por ello, lo más inteligente fue hacer lo que hice: dedicarme a la ilustración.

De esta época es también el proyecto inédito de *Krasny Bor*, una historia de la Segunda Guerra Mundial.

Seguramente hubiera sido el siguiente proyecto tras *Perro Nick*. La guerra siempre ha sido un tema muy interesante para mí y eso mezclado con *La Pandilla* y con Sven Hassel (un escritor alemán muy popular en España en los ochenta) hacía un *cocktail* verdaderamente interesante. Requería de mucho trabajo y llegué a colaborar con Nacho Villaro (que me ayudaba en *Buitre Buitaker*), quien me hizo varias páginas a lápiz. Yo hice varias páginas a guache pero aquel proyecto era demasiado costoso, demasiado ambicioso.

De hecho, si no llega a ser por las colaboraciones que haces para publicaciones de Joan Navarro, casi hubieras dejado la historieta, ¿no?

Siempre es un placer colaborar con alguien como Joan Navarro. Sus proyectos son algo arriesgados, eso sí *Perico Carambola* apareció casi a la vez en *Complot* y en el *TBO*. Una década después lo recuperé para *Viñetas*. Mi intención era acercarme al cómic popular y comercial. Era una versión del *Reporter Tribulete* adaptada a los tiempos que corrían y estaba escrita por Ignacio Vidal Folch. La primera novela de Ignacio, *El arte no paga*, iba un poco en esa onda y siempre estuvo cerca del mundo del cómic (recuerdo un proyecto junto a Vallés para *Ajoblanco* y estaba con Navarro en *Cairo*) e incluso llegó a dibujar. ¿A que eso no lo sabías?

Pues no, no tenía ni idea. ¿Cómo os conocisteis?

No lo recuerdo bien. Supongo que a través de Navarro, ya que solía frecuentar la redacción de *El Cairo* junto

a gente como Ramón de España. Nos conocimos allí y nos fuimos haciendo amigos porque compartíamos puntos de vista en muchas cosas. Fue una colaboración bonita en la que a los guiones que él me daba, al principio con *storyboards*, yo le introducía numerosas morcillas, gags y hasta subtramas que hacían que la obra se enriqueciese. Luego hicimos *Roberto España y Manolín*, una evidente parodia con muy mala leche. Lo pasamos muy bien y aprendimos mucho pero el horno no estaba para bollos en esta época y nada vendía, por lo que dejamos ambas series.

En el 93 entras en *La Vanguardia* y durante unos años no haces apenas historieta.

Me dediqué a lo que me daba de comer: la ilustración. Nunca abandoné la idea de hacer más cómics pero no era mi prioridad. El 1997 hice *Un Largo silencio* que aunque no es un cómic exactamente, supuso mi vuelta.

En *La Vanguardia* he pasado por casi todas las secciones: música, salud, economía. En el 95 empecé a ilustrar el artículo semanal de Quim Monzó. Pasar por todas esas secciones, ilustrar cientos de artículos fue una escuela genial, ya que aprendí a quitarme los vicios del lenguaje del cómic, que no son aplicables a la ilustración y aprendí a desarrollar un estilo diferente, más adecuado para la prensa

También has colaborado mucho con el grupo Hachette (*Fotogramas, Qué leer*, etc...) y realizado mucha ilustración para prestigiosos medios internacionales...

Tuve una época en la que colaboraba como el *Wall Street Journal, New York Times, Herald Tribune, New Yorker*.... Ahora ya no estoy con la agente que tenía en Nueva York y ya no trabajo fuera de aquí. El mercado de la ilustración está pasando por un mal momento aquí y en todo el mundo, sobre todo si lo comparamos con la gran demanda de principios de los 90. En ésa época hacía ilustraciones para las revistas más increíbles: desde revistas de golf para mujeres, publicaciones universitarias, etc.... Eran publicaciones de gran tirada y la demanda de ilustraciones era continua

Hoy en día el mercado es mucho más inestable y precario. Yo soy presidente de la APIC (Asociación Profesional de Ilustradores de Catalunya) y el mensaje que recibes de la gente es que los periódicos han dejado de hacer ilustración y están bajando el precio por ilustración. No es una negociación: los bajan y punto. Lo tomas o lo dejas. Luego, las editoriales de libros están manejando unos contratos en los que ellas pretenden quedarse con los derechos de absolutamente todo (uso de las imágenes en medios digitales por ejemplo) por los precios que antes se manejaban para la edición impresa o incluso por menos dinero. Los contratos que nos llegan a la APIC para su revisión y asesoramiento son muy,

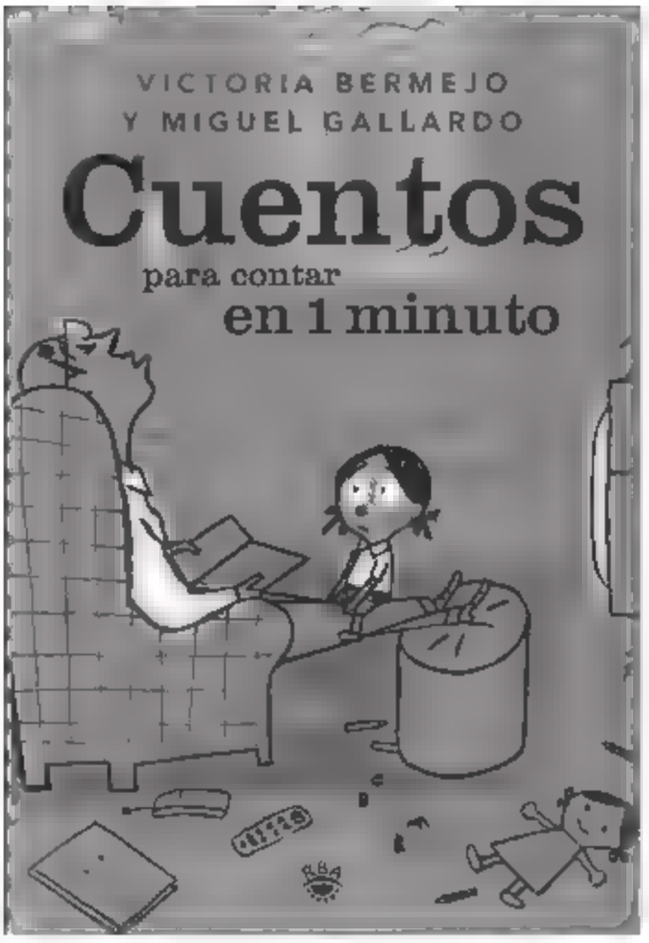
muy abusivos. Las editoriales están viendo venir la era digital y la forma de controlarla es quedarse con todos los derechos de autor para que tú luego no les puedas reclamar derechos de autor sobre el uso digital de esas ilustraciones Por otra parte se ve que con la disculpa de la crisis, medios que no están en crisis, se han subido al carro y han decidido bajar los precios también.
Otro factor importante es que cada año salen nuevos ilustradores al mercado, gente joven con ganas de abrirse paso pero que al menso aquí en Barcelona son más de lo que el mercado puede digerir y ayudan a facilitar la bajada de precios

Hoy en día los ilustradores tienen que hacer un montón de cosas para sobrevivir, casi igual que cuando empezamos, como si se hubiera cerrado un círculo de algún modo

Has hecho varios libros con Victoria Bermejo. ¿Cómo afrontabas la colaboración?

Decidimos de alguna manera hacer una especie de pareja creativa, moviéndonos en una especie de paridad poco frecuente. Cuando ilustras libros tu no dejas de ser una herramienta al servicio de quien escribe. El que escribe cobra derechos y tu trabajo es un encargo y no firmas el libro. Nuestro caso fue un poco diferente y decidimos hacer libros desarrollando ideas dirigidas al público infantil compartiendo autoría.
El éxito de *Cuentos para contar en un minuto* hizo que realizáramos una serie de libros con ese lema y otra serie de libros para RBA y otras editoriales.
Hay tantos libros en el mercado que es imposible distinguir tus libros de los de los demás por mucho sello personal que tengan y no se invierte mucho en promoción a no ser de que seas un *best seller* contrastado. A nosotros nos pedían que hiciéramos cuantos más libros mejor, tratando de explotar el éxito de *Cuentos para contar en un minuto* pero lo que aprendí de todo aquello fue que era una tontería el tratar de producir para continuar un éxito porque por muy buenos que fueran (y había alguno verdaderamente bueno), acababan acumulándose en las estanterías. Se siguen editando *Cuentos para contar en un minuto* y su secuela. El resto han sido liquidados y destruidos en su mayoría. Es lo que queda de aquella espiral de producción en la que nos metimos Actualmente, algunas liquidaciones que percibo por los derechos de aquellos libros no suben de 10 €. Por eso mismo, cuando saqué *María y yo*, decidí que iba a dedicarme a promocionarlo y a cuidarlo para que llegara a su público potencial

Sigo ilustrando proyectos como *Blanc*, un libro escrito por Dani Arrebola sobre Copito de Nieve. Son proyectos que los afronto como trabajos profesionales de ilustrador y en los que pongo todo el cariño del mundo pero que son encargos. Mi propósito además de ganarme la vida (evidentemente) es divertirme o llegar a un sitio donde no había llegado antes. En este caso concreto, me propuse ir haciendo las



ilustraciones según iba leyendo el texto, siguiendo la estela de *Tres Viajes* y *María y yo*; tratar de currar lo menos posible y encontrar un estilo con el que yo me sienta cómodo como ilustrador. Trato que no haya gran diferencia entre lo que dibujo en un cuaderno en la calle y lo que sale publicado, trato de que tenga la misma frescura. Más que un dibujante, yo me considero un narrador, un contador de historias Da lo mismo que sea un cómic, una ilustración de prensa o un cuento, yo siempre trato de contar mi historia aunque haya un escritor. En los diarios hago lo mismo, trato de contar la historia lo más sencilla posible y que llegue lo más fácil posible al lector.

Más tarde, más en mi faceta de padre comprometido con la causa del autismo que en la de ilustrador profesional, me alié con Angels Ponce (la primera terapeuta familiar que tuvimos en el grupo de padres en el APPS, la federación de familiares de personas con discapacidad) para realizar una guía sobre la discapacidad para explicar a los niños. Lo presentamos en Argentina y en cientos de foros pero no era un proyecto para hacerse rico sino más bien una buena herramienta en el mundo de la discapacidad.

Este año, he vuelto a hacer otro libro con Angels Ponce para la fundación ADECO de MAFRE que se llama *Diferentes*. Aun no ha sido publicado y habla de eso, de la diferencia. Es un libro muy bonito y espero que llegue a su público.

Actualmente estoy explorando la explotación digital de todos los libros que tengo libres de derechos, un camino que acabo de iniciar con la publicación exclusiva digital de *Viajes con María*, un cuaderno de viajes de 32 páginas.

Hablemos de *Un largo Silencio*. La obra tiene pocas páginas de cómic, unas 20, pero sin embargo, cuando pienso en ella la califico como historieta antes que como libro ilustrado.

El proyecto nació, como ya he contado en alguna ocasión porque mi padre nunca había hablado de su participación en la Guerra Civil hasta que Franco murió. Siempre guardaba silencio sobre aquello hasta que cuando

Franco murió comenzó a hablar de ello y ya no calló. Se transformaron en las historias del Abuelo Cebolleta en la familia. En cada oportunidad que el hombre tenía; cenas de navidad y cosas así, el hombre aprovechaba y nos contaba otra vez su historia No había mucho interés por las historias que contaba, ya que era una época en la que no estaba precisamente de moda el tema pero a mí me interesaba la Guerra Civil y a raíz de escuchar esas historias empecé a acumular documentación con la idea de que algún día pudiera hacer algo con eso. No sé en qué año salió *Maus* pero era mi referente más cercano a la hora de contar esa historia. Me gustaba lo de mezclar la historia del padre y del hijo. Quería hacer la historia de mi padre en historieta y estuve hablando mucho con él, grabándole como hizo Spiegelman por aquello de hacer lo mismo que mi héroe. Con los años había llegado al punto de considerar que mi profesión, los tebeos, no había sido tan mala elección y como mi padre estaba mayor (no enfermo ni nada de eso pero sí bastante viejecito) era el momento de hacerle un libro que le sirviera de homenaje. Como en esa época de mi vida no vivía del cómic, sino que tenía otra fuente de ingresos, decidí hacer el cómic a mi manera. Quería que mi padre estuviera muy presenta en la obra y con sus propias palabras. Él había escrito una especie de mini biografía de 20 o 30 páginas y estuve dándole muchas vueltas a la idea de corregir el texto, mejorarlo estilísticamente y todo eso pero al final decidí que se quedara tal cual estaba porque era un estilo que me venía al pelo: mi padre no era escritor y narraba todo exento del más mínimo dramatismo. Daba igual que estuviera hablando de proyecto de fin de carrera o de las bombas que le caían encima, estaba todo narrado con el mismo tono. Con las historietas yo busque el contrapunto. Me inventé un estilo gráfico nuevo para que no fuera un registro tan cómico, más descargado de adornos y en blanco y negro con mancha. La obra no tuvo gran repercusión pero para mí sigue siendo muy válida, uno de los mejores libros que he hecho

Eludes la influencia de *Maus*, aunque ésta sea evidente, al reivindicar la voz de tu padre como víctima sin heroicidades ni grandes dramatismos.

(El texto completo se encuentra en la edición integral)

María y yo

El Valor de la diferencia

Vicente M. Rguez Ferrer
Licenciado en Derecho
Abogado, guionista

Maria y yo (María and I) is a comic by Miguel Gallardo about his lovely autistic daughter María. This graphic novel is wonderfully effective: funny, touching and enlightening and has received great praise in Spain, as well as the Catalan National Prize for Comics. The comic has been made into a, no less great, documentary film by Félix Fernández de Castro. There is also a fantastic animated short film called Maria's journey. The short is by Gallardo and La Pera Animación.

INTRODUCCIÓN

Miguel Gallardo es un historietista muy conocido por ser, allá a finales de la década de 1970, uno de los precursores de la llamada "línea chunga", término que hace una alusión socarrona a la "línea clara" franco-belga. Aquellos tiempos son un reflejo borroso en el retrovisor, ya peina canas y , sin dejar del todo el mundo de la historieta, se volcó en la ilustración por cuestiones alimenticias. Sus trabajos en nuestro medio han estado bastante espaciados en el tiempo desde entonces. *Un largo silencio* (Ediciones De Ponent, 1997), supuso un punto de inflexión en el estilo de dibujo del coautor de Makoki. Influenciado por *Maus* de Spiegelman, abraza el expresionismo para contarnos la historia de su padre, otro más de los derrotados en nuestra guerra fratricida. Para ello, intercaló viñetas a lo largo de más de una veintena de folios que redactó su padre a modo de memorias, texto que dejó íntegro. Esta obra que podríamos catalogar a caballo entre un libro y una historieta supuso, como decíamos, una ruptura con sus trabajos anteriores. En el siguiente, *Tres viajes* (De Ponent, 2006) desarrolla un estilo cercano al mero apunte, muy lejos del purismo de antaño en el que los acabados cobraban gran importancia Con *María y yo* esta nueva estética se consolida.

MARÍA Y YO. EL CÓMIC.

En el año 2005, Gallardo ilustra

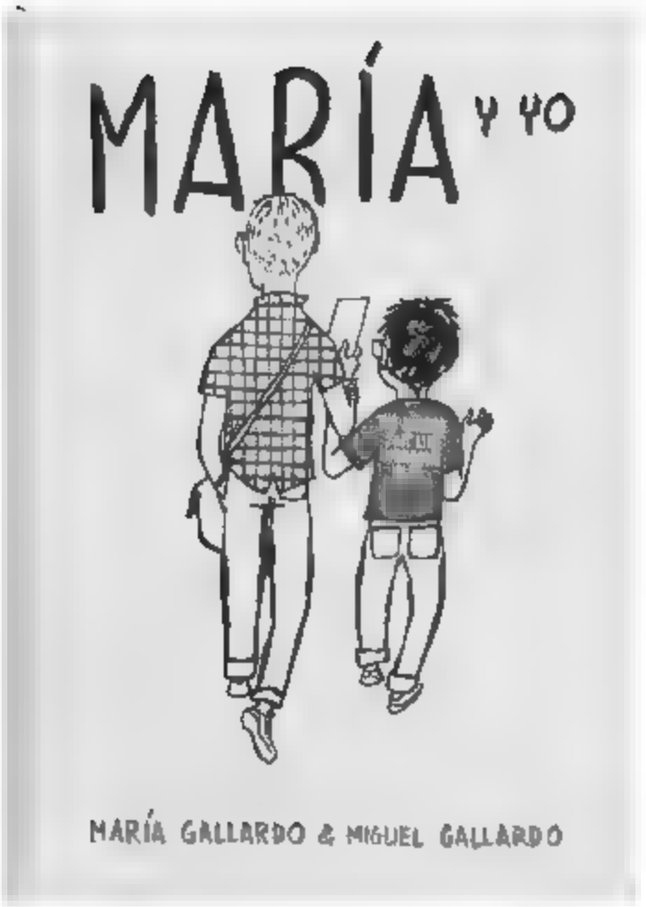
el libro-guía de Ángels Pons *¿Qué le pasa a este niño?* Colección Libros para hablar de Ediciones Serres. Trata sobre niños con discapacidades. Este tema le es muy cercano a nuestro autor porque su hija María es una niña con autismo. Esta guía obtuvo el Premio de la Crítica de la revista Serra D´Or 2006 en el apartado conocimientos-juvenil y una mención especial en los premios Junceda En *¿Qué le pasa a este niño?* además de ilustraciones, hay páginas explicativas que contienen viñetas secuenciadas. Estéticamente, *María y yo* es también deudora de este libro cuya lectura recomiendo encarecidamente.

"Soy única. Como todos los demás"
(leyenda en la camiseta de María)

La aparición de *Arrugas* (Premio Nacional del Cómic 2008) de Paco Roca pareció abrir la veda del llamado "cómic social". Esta etiqueta, a priori, podría hacer recelar de la lectura de determinados títulos a algunos lectores, pues evitar caer en el victimismo y en la lágrima fácil no es tarea sencilla. Sin embargo, tanto *Arrugas* como el cómic que nos ocupa consiguen un equilibrio correcto entre el drama y una realidad que no nos es ajena pese a que tendamos a mirar hacia otro lado

María y yo fue galardonada con el Premio Nacional del Cómic de Cataluña 2008, el jurado destacó la obra *"por su capacidad de reflejar desde la vivencia familiar el mundo de las personas autistas con ternura, humor y didactismo y con una calidad gráfica y narrativa donde se encuentran sentimientos que conmueven y alientan"* [1]. Palabras que la definen con bastante precisión. Esta historieta trata del viaje de un padre (el propio autor) y de su hija (María) a un complejo turístico de Canarias Hasta aquí, podría ser una historia convencional salvo porque María es una niña con autismo. Gallardo se plantea esta historia como si de un libro de viajes se tratase. Se sirve del humor para no caer en un sentimentalismo recurrente pero, al mismo tiempo, este tono desenfadado que sirve de contrapunto a esos momentos menos amables no desdramatiza del todo las situaciones que se relatan De forma sencilla y directa se nos muestra el día a día con una persona afecta de autismo. A golpe de tinta van cayendo muchas de las ideas preconcebidas que tenemos sobre este desorden

1 www.astibem.com 01-07-2008 <http://www.astibem.com/noticia.php?idNot=31> Consulta 09-11-2011



Se nos muestra qué tipo de relación tiene María con su padre, con otras personas y con su entorno. En este cómic el estilo está al servicio de la historia El autor catalán encontró, en la vida real, una manera de comunicarse con su hija a través de bocetos, sobre todo de gente que su hija conoce o ha conocido alguna vez (aunque haya sido tan solo por unos segundos); su prodigiosa memoria los recuerda a todos y cada uno de ellos y los llama por sus nombres. Así mismo, confecciona pictogramas para que María pueda estructurar y planificar sus actividades. Así, desarrolla desde la agenda a cumplir en un día concreto hasta los pasos a seguir cuando va al lavabo. Todo esto lo plasma el autor en este diario dibujado que es *María y yo* Gallardo pretende a través de dibujos inmediatos, sencillos y tremendamente efectistas que veamos el mundo a través de los ojos de María. Esta niña de doce años parece estar inmersa en un mundo propio que toca tangencialmente el nuestro. En ese frágil punto de unión, los dibujos son el lenguaje, transmiten mensajes a través de las sensaciones que provocan Amaia Hervas dice en el epílogo de la obra *"Un aspecto muy importante conocido por maestros profesionales y padres del aprendizaje de niños con autismo es la utilización de imágenes claras y sintéticas que transmitan ideas o situaciones"*. Prueba conseguida, don Miguel

En esta historieta bitono (rojo y negro), sin apenas diálogos, se mezclan páginas secuenciadas en viñetas, ilustraciones con texto, ilustraciones a una página, textos que ocupan una página entera con los renglones muy pegados entre sí que parecen recordarnos que lo primordial es lo visual. , ¿Se trata de un cómic? Reproduzcamos unas palabras de Alan Moore : *" creo que aún hay potencialidades en la Historieta que ni se han imaginado.(...) Lo que ahora hacemos no es más que establecer una gramática y un vocabulario*

básicos. (...) No hay nada que la Historieta no pueda hacer". Efectivamente, el cómic está en un proceso embrionario. El propio Gallardo señalaría que: *"El cómic es un lenguaje muy amplio, pero apenas explotado. No tiene las limitaciones que piensa la gente, que cree que es una sucesión de viñetas Pues no, es básicamente una narración"* [2] El autor ha reconocido la influencia que sobre *María y yo* han tenido obras como *The ride together* de Paul y Judy Karasik que trata también sobre el autismo[3] Le fue especialmente útil para encontrar la voz narrativa de la historia que, al parecer, fue uno de los primeros escollos con los que se encontró el historietista a la hora de abordar el cómic Gallardo siempre ha manejado con maestría el humor y esta historia, al tener tintes dramáticos, requería un enfoque diferente Puede decirse que consigue un punto de carga dramática suficiente pasando de puntillas por el aspecto más triste de la realidad que describe y aderezando esos momentos con oportunos golpes de humor

En el año 2009, el lector que cayó bajo el influjo de María pudo reencontrarse con ella en la historieta *Emotional World Tour* realizada al alimón por Miguel Gallardo y Paco Roca. Ambos relatan en este anecdotario los motivos por los que realizaron sus respectivas obras (*María y yo y Arrugas*) y sus , en ocasiones surrealistas, experiencias en las giras divulgativas y promocionales de estas historietas

Bajo la aparente sencillez de *María y yo* subyace una historia re-

2 Puzano, I., "El comic es un lenguaje muy amplio, pero apenas explotado" Entrevista en el diario El Pais 01/07/2008 Consulta 09-11 20 1 <http www elpais com articulo cataluna comic/lenguaje/amplio apenas/explotado/elpepiespcat/20080701elpcat 18 Tes >

3 En la fenomenal entrevista realizada por Pepo Perez en RockDeLuxe (2008), reproducida ntegramente en Guia del cómic es <http guiadelcomic es/m guel gallardo/entrevista-maria-y-yo htm > mayo de 2010 Consulta 09-11 20.1

pleta de emociones contenidas, de incomprensiones ancladas en tópicos e ignorancia, henchida del amor incondicional de un padre que ha tenido que realizar un esfuerzo ímprobo para pasar a formar parte del mundo de su hija y sobre todo esto, emerge una niña con sus filias y fobias, como todo el mundo solo que sublimadas La camiseta que María luce en la portada del cómic, me trajo a la memoria aquella canción de los Kinks cuyo título y estribillo reza : *"I´m not like everybody else"* (no soy como todo el mundo). Nadie lo es, María. Es el valor de la diferencia

MARÍA Y YO. EL LARGOMETRAJE.

Cuentan que Robert Altman volvía de Italia en avión tras un proyecto cinematográfico fallido y le pidió a su secretaria alguna lectura que le distrajera en tan tedioso viaje. Ésta le proporcionó algunos libros de Raymon Carver. Altman, que no conocía la obra de Carver, quedó tan impresionado por sus relatos que pensó enlazar varios de ellos y hacer una película. Así nació *Short Cuts* (Vidas Cruzadas). Algo parecido le sucedió al publicista Félix Fernández de Castro. Tropezó con una reseña de la historieta de Gallardo en la prensa, reencontrándose con un autor cuyo trabajo anterior conocía. Años después, en el trayecto Madrid-Menorca, se leyó en el avión el cómic *María y yo*. Quedó fascinado por la historia y pensó que debía llevarse al cine. El tándem avión-lectura parece estimular la creatividad de los artistas y hacernos caer, al común de los mortales, en los brazos de Morfeo desatendiendo la llamada de las musas.

Esta película, basada en el cómic homónimo, es una mezcla de géneros. Si prescindiésemos de las entrevistas podría considerarse una cinta de ficción y no un documental. Fernández de Castro utiliza también

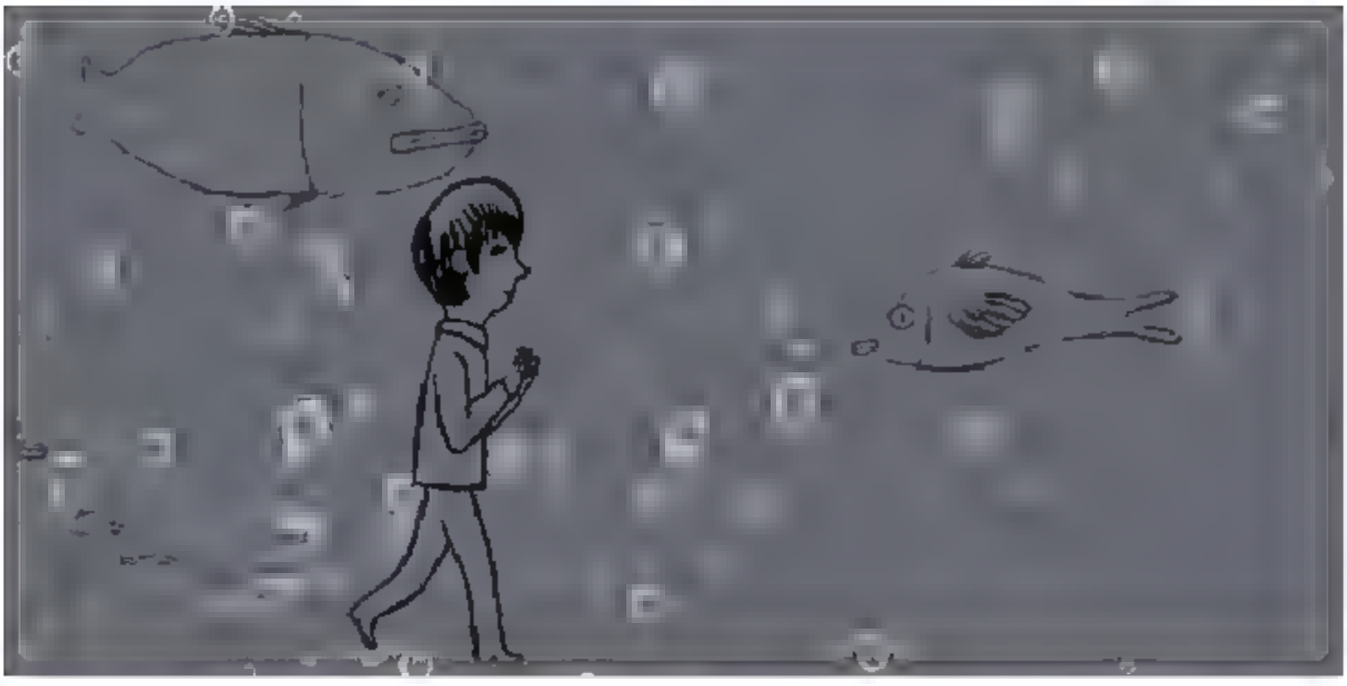
animaciones e ilustraciones, lo que recuerda al maravilloso documental *El diablo y Daniel Johnston*, salvando las distancias. En *María y yo*, su director ha utilizado como inspiración ,además del cómic, diez páginas adicionales de la historieta *María y yo* que aparecían, justo antes del rodaje, en la obra arriba mencionada *Emotional World Tour*, cuadernos y diarios inéditos de Miguel Gallardo, trozos de conversaciones con él en el propio rodaje, etcétera. El historietista no sólo participa como actor haciendo de sí mismo, sino que los dibujos y animaciones a los que hacíamos referencia son de su cosecha, colaborando activamente en el proyecto La película no olvida el tono desenfadado de la historieta, en muchas ocasiones nos hace olvidar que el tema que trata es un tema delicado, dramático para sus protagonistas Esta visión optimista del problema, hace que el comportamiento intransigente y de rechazo de muchas personas quede totalmente en evidencia. De paso, nos da una lección de cómo afrontar una discapacidad tan complicada de sobrellevar. El rodaje se adaptó al ritmo de María, la gran estrella del largometraje. May, su madre, también participa en la cinta junto con otros familiares, amigos, profesores.... Un momento que me pareció especialmente significativo es cuando pasado y presente del dibujante se dan la mano de una manera un tanto macabra, a María han de hacerle unas pruebas y le ponen un casquete parecido al de Makoki. El guión firmado por el propio Félix Fernández e Ibon Olaskoaga es ágil, didáctico y, a ratos, lleno de lirismo

En cuanto a la música hay que destacar la magnífica banda sonora a cargo de Pascale Comelade; no pudo realizarla ex profeso para la cinta pero de buen grado cedió algunas de sus composiciones. También hay, entre otros, un tema de Vetusta Morla y de Antònia Font. Este largometraje fue nominado al Goya al mejor documental. Cuando uno acaba el visionado, si ya quedó atrapado por la personalidad de María al leer el cómic, ha de rendirse a la evidencia de que esta adolescente tiene cierta suerte de poder hipnótico Con frecuencia, el mundo de los discapacitados es tratado desde un punto de vista frío y distante o como si se tratase de una nefasta maldición para los familiares, sin embargo este no-documental aporta un rayo de alegría y esperanza a una realidad que , queramos o no, está presente en nuestra sociedad

MARÍA Y YO. EL CORTOMETRAJE.

La promoción que de su historieta hiciera Miguel Gallardo, dio sus frutos. Además del largometraje de Félix Fernández arriba mencionado, la Fundación Orange produjo el corto de animación *El viaje de María* realizado por Gallardo (dirección, guión e ilustraciones). Esta obra fue preseleccionada en la 'V Edición del Festival Digital Internacional El Sector', ganando en la categoría de "Mejor corto de Animación" y quedando segunda en el "Premio on line". Así mismo, ha sido galardonada con los premios Educactif en el XII Festival de Cine de Pamplona y con el Premio Cibermax a la Cultura en la III edición de RSC a Escena, organizado por la Fundación Cibervoluntarios. Aparte de estos festivales ha estado presente en muchos otros

Cinco minutos y cuarenta y dos segundos son suficientes para sumergirnos, una vez más, en el universo de María. Un original guión, que en la música de Pascal Comelade encuentra un compañero ideal de viaje, nos conduce por esta sucesión de escenas del día a día de esta chica de, ya, quince años. El valor de este cortometraje reside en cómo se nos presenta de manera sencilla pero muy didáctica y eficaz el desorden del autismo. Una vez más, se prescinde de toda referencia al dramatismo; las frases de esta amena y colorida animación están llenas de mensajes positivos, lo cual se agradece. Los minutos se suceden atrapándonos hipnóticamente. Una de las muchas cosas que me ha llamado la atención es que cuando se habla de la rutina de María, ésta se nos presenta como si de un disco de view-master se tratase ¿Lo tendrá Joe Matt? Destacar que se le han añadido subtítulos a la voz, idea muy acertada y de obligado



cumplimiento cuando se tocan temas relacionados con las discapacidades. La Fundación Orange promueve numerosos proyectos relacionados con el autismo y, en este caso, nos ha regalado un delicioso cortometraje, colgado gratuitamente en internet, que nadie debería perderse Muy recomendable.

El material sobre *María y yo* sigue creciendo; lo último que he visto es un "tras las cámaras" del largometraje en la página on line de la revista Fotogramas. Se trata de siete páginas a color en las que, de una manera graciosa, Gallardo nos cuenta las vicisitudes del rodaje. Quién sabe si en breve nos veremos sorprendidos por un nuevo acontecimiento relativo al universo de María. Si es así, será bienvenido.

Datos técnicos de las obras

El cómic:
María y yo.
María Gallardo y Miguel Gallardo.
Astiberri. Bilbao, 2007. 68 páginas. Bitono.
ISBN: 978-84-96815-40-7

Maria i jo.
La Galera. Barcelona, 2008. 68 páginas

El largometraje:
María y yo.
Año 2010
Director: Félix Fernández de Castro.
Duración: 80 minutos.
Música: Pascal Comelade.
Productora: Bausan Films / Canal+ España / TVE

Yonkis de la viñeta

El camino del *underground* al post-*underground* a través de Makoki

Miguel A. Pérez-Gómez,
Doctorando *fandom*, cultura participativa y ficción televisiva,
Universidad de Sevilla

This article attempts to make an approach to Makoki's phenomenon and to explain the importance of this character to the Spanish underground culture. Through an historical perspective, it is shown the evolution of both the Spanish comic book industry as well as the changes in the taste of readers. Both Makoki's character and publication allow us to see the evolution from the underground culture born in response to social and moral restrictions of a totalitarian regime, to the concept of "alternative comic" in the nineties.

1. Introducción.

En la España de los setenta nace una "generación que descubre el alcohol, las drogas y el *rock and roll*" (Dopico, 2011: 170), este espíritu de juventud renovada se concentra a finales de década en un personaje que definió una forma de entender la vida que hasta el momento había estado relegada a lo marginal y que por primera vez empezaba a ser objeto de culto por parte de los lectores. La popularidad de Makoki le hizo ser protagonista de una canción[1] compuesta por Fernando Márquez "el Zurdo" para su grupo *Paraíso*, banda vinculada a la movida y a la que Gallardo y Mediavilla hicieron la portada de dicho single. Makoki no sólo abre el *underground* al gran público, algo que en un principio podría ser un oxímoron, sino que en cierta manera con el también nació una forma muy especial de entender el comic.

A través de este artículo vamos hacer una aproximación a lo que podemos denominar como universo Makoki. Para ello haremos una doble aproximación al fenómeno. En primer lugar veremos la evolución de un personaje

1 La letra completa de la canción es: "Gira y gira la calle / en tu cerebro dañado por el electroshock / y la acera se abre / para que tú penetres dentro del colector / las tuberías son buenas banderas / de la bronca que te piensas montar / "Estás algo nervioso" piensa aquel funcionario / "quizás te convenga descansar" / Y tú te arreas con la tubería / un momento para la AISS. / Y gritas a tu banda "vogue una tía" / y marchas por la calle buscando, / y la gente se aparta de ti / se aparta de ti / se aparta de ti / se aparta de ti / Una oca se ha encaprichado / con tu extraño tocado y recibe un calambrón / mientras los sucios policías / se aprestan en la corner tienen ganas de follón / Tú les arreas con la tubería / buenos contra malos: police and thieves. / Tu banda pega, muerde, sacude y agita / y la caballería aún sin llegar / Y las ratas del puerto tan gozosas, / han empezado a canturrear / Makoki Makoki Makoki es cojonudo. el enemigo público número uno. (Nuevos Medios, 1983)

que definió la esencia del *underground* español hasta la aparición de una revista en su homenaje. La segunda parte consistirá en un análisis de las dos épocas que en las que la revista estuvo presente en los quioscos y en la que se lleva a cabo una operación de revitalización de un personaje que en un principio parecía haber vivido sus mejores momentos en el pasado y que a pesar de ello sigue ejerciendo de "símbolo de una época caótica e icono de la línea chunga" (Ídem: 177)con gran capacidad de reunir en torno a él lectores nostálgicos de otras épocas.

2. Las bases para la ruptura

La aparición de un personaje como Makoki se debe a varios motivos En primer lugar, España estaba despegando de casi cuarenta años de pesadilla totalitarista, por lo que aquellos autores que buscaban azuzar a un país que necesitaba ser provocado, en todos los sentidos, tenían un campo de acción que les permitía tanto experimentar como publicar a pesar de dificultades de carácter legal. Por otro lado, estamos ante un tipo de publicaciones destinado a un público adulto que se sale del *target* convencional de lectores de historietas, focalizado por lo general a un público infantil y preadolescente. Sin embargo, ese es un factor que favorece la proliferación de publicaciones para adultos, ya que los lectores a los que va destinado conocen el lenguaje del cómic por publicaciones como *Tio Vivo*, el *TBO* o *Pulgarcito*, que están asentadas en el imaginario del español medio. Revistas que habían proporcionado las herramientas para decodificar una forma de narrar a un público infantil que más tarde se convertiría en lector de comics adulto. Con esas bases nos encontramos en una situación ideal para la consolidación de temáticas y narrativas que se estaban desarrollando a lo largo de la década de los setenta.

"En un lugar de Barna, de cuyo nombre paso de acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un tunao de los de electrodos en la cabeza, pirula, mai y ruedas."

Don Quijote de la Mancha (Reloaded)

Miguel de Chervantes

En cuanto a la situación social nos encontramos con un país que ha roto la presión política, social y económica de manera que la sociedad se abre a nuevas formas de comunicación, en la que la situación es tan protagonista como los personajes que las protagonizan. Se produce una empatía entre el mensaje y el lector de manera que éste siente que tiene vivencias comunes con los personajes de ficción. Por lo que se produce un aumento de lectores. Se trata de publicaciones liberadas política y sexualmente a la vez que están enriquecidas por influencias del cómic foráneo (Lladó, 2001: 12). Así pues nos encontramos con unas revistas que orientan

sus contenidos hacia la experimentación, una desjerarquización de las tendencias y una aceptación de lo plural. Todo esto tiene lugar en el periodo que va de 1974 a 1979 en el que hay un crecimiento y desarrollo del comic *underground* español, ya fuera a través de revistas o fanzines (Dopico, 2011: 174) que dan lugar a un caldo de cultivo ideal para lo que será el panorama editorial del comic adulto de la próxima década.

De manera que a principios de la década de los ochenta, más concretamente entre los años 1981 y 1983, se produce un boom del cómic en España. Éste se caracteriza por el aumento en el número de las publicaciones y de los eventos relacionados con el medio, así como por el nacimiento de una crítica especializada (Lladó, 2001: 13). Eso se traduce en un momento histórico en el que existe una gran creatividad que da lugar a un aumento de publicaciones mensuales cada una con un estilo y temática propios, álbumes que siguen y persiguen la idea de tradición francesa de calidad, y multitud de fanzines profesionales. Tal es la situación que dos editoriales capitalizan todo el panorama editorial, sin tener en cuenta la escena fanzinera, las pequeñas editoriales y los autores que se autoeditan provenientes del periodo anterior de consolidación del *underground* español. Se trata de Toutain y Norma. De la primera son *1984*, *Comix Internacional*, *Creepy*, *Thriller* y de Norma *Cairo* y *Címoc*. Con la consolidación del boom del cómic aparece La Cúpula vinculada a Josep Toutain que da apoyo económico a Josep María Berenguer, de la mano de esta nueva editorial aparece *El Víbora* el cual vive un periodo dorado y auspiciado por el éxito de ventas de este aparece *Makoki* en 1982.

Sin embargo, este periodo de oro del cómic para adultos en España cae en 1984, en opinión de Lladó, a causa de las pobres infraestructuras editoriales, lo cual provocó que los autores buscaran otras formas de expresión y por otro lado la publicación de un grupo de artistas del "Manifiesto contra la exposición de Tintín y Herge", lo cual supuso un descenso de lectores (Lladó, 2001: 13-14). A pesar del receso y de la caída de ventas, la celebridad de Makoki es tal que soporta el peso de una revista en sus espaldas

3. Makoki, nace el personaje y se define un estilo (1977-1982)

Gallardo y Mediavilla tienen la habilidad de recoger en el personaje Makoki y su entorno todas las características del *underground* hasta el punto de que podríamos decir que crean una corriente dentro del medio: tanto por la estética, las historias, la idiosincrasia del personaje y por lo disperso de sus apariciones en distintas publicaciones

Entre éstas destaca *Star* -con 57 números, entre 1974 y 1980- que sirvieron en gran medida para "popularizar" en algunos sectores el cómic para adultos Ésto se debe a que esta revista

no sólo hizo una labor de difusión del cómic *underground* foráneo sino que a través de esta publicación se intuía la necesidad del medio por adaptarse a una nueva situación social y estética. Para Vázquez de Parga, cuando nos referimos a este tipo de historietas en los que las que "el lado oscuro de la vida" pasa a la viñeta, éstas pueden ser marginales pero no marginadas; ya que el protagonista es el hombre de la calle y la situación la misma que este está viviendo. Así que en cierta manera se oficializa el *underground* a través de tópicos como el sexo, la violencia y las drogas. A través de estos principios se busca un anticonvencionalismo social, tanto en la forma como en el fondo, en el cual se recogen aquellos aspectos vinculados con lo contracultural englobando estereotipos como: lo *underground*, hippie y la nueva izquierda.

La primera aparición de Makoki en *Disco-Exprés*

Si en el caso del *underground* nos encontramos con personajes representativos del momento (como los modernos, los progres, los feministas o los pacifistas), también son protagonistas aquellos que Lladó denomina como grupos periféricos (2001: 88). Se trata de colectivos que rozan la legalidad a causa de sus acciones, consumo y tráfico de drogas, robos, sabotajes, etc. Todo frente a unos ultraviolentos cuerpos policíacos desbordados por la situación e incapaces de contenerla.

Así pues en este entorno nace Makoki: un personaje creado a partir de estereotipos callejeros y para un público que conoce y gusta la calle, en el sentido más canalla de la palabra. El origen geográfico del personaje se encuentra en el popular barrio de Gracia de Barcelona (Onliyú, 2005:53) y aparece por primera vez en el segundo número del fanzine *Claraboya*, dirigido por Onliyú y Pepe Rexach, a modo de relato escrito por Felipe Borrallo y titulado *Revuelta en el frenopático* Aunque el personaje protagonista se llama Creystus Gallardo adopta el personaje cuando desde *Disco-Express* se le pide un personaje fijo para la revista, utiliza a Creystus aunque lo rebautiza como Makoki manteniendo a Borrallo como guionista. En esta primera historia, publicada en el numero 432 de *Disco Express* el 24 de junio de 1977, se nos narra la huida de Makoki del

frenopático, eso sí, tras una orgía de violencia y drogas con el resto de internos del centro. En la huida corta los cables del electroshock que tiene conectado a su cabeza de ahí su característico "sombrero" y la camisa de fuerza que le acompañarán a partir de ese momento. A pesar de la popularidad del personaje, éste irá deambulando por algunas de las publicaciones más representativas del momento. Aparece en *Disco-Express* hasta su cierre en el año 1979, continúa en *Star* entre septiembre de 1979 y abril de 1980, en *Bésame Mucho* durante 1980, más tarde en *El Víbora*[2], para tener su propia revista en 1982 y finalizar su trayectoria en 1994 en *Viñetas* (Dopico, 2005:361)[3].

Parte del éxito de los protagonistas de las historias de Makoki y la vasca que lo acompaña se debe a la utilización del lenguaje de la calle. El responsable de éste es Mediavilla que "escuchaba en los bares del Barrio Gótico de Barcelona, atrapando palabras, aforismos y frases hechas que después añadía en sus historietas" (Ídem: 363). La técnica consistía en sentarse en los bares del barrio de Gracia y la Ribera, lugar en el que se desarrollan parte de las aventuras de nuestro protagonista, e ir apuntando todo aquello que escuchaba de las conversaciones de los otros clientes (Onliyú, 2005: 56). Así pues se crea un lenguaje salido de la calle y que nos recuerda en cierta manera aquél que aparecía en las publicaciones juveniles de la editorial Bruguera, en el que el "sapristi", "merluzo" o "beodo" se ven sustituidos por los callejeros "chamullar", "pirula" o "siroco".

El adoptar estereotipos sociales del momento fue otro de los aciertos introducidos por los autores del cómic. Las historias no sólo se desarrollan en la Barcelona del momento sino que nos encontramos con personajes como "El Niñato", un quinceañero yonki vestido de rocker que alcanzaría gran popularidad entre los lectores, el tío Emo o Cuco por parte de la vasca; y del Inspector Pectol o el Comisario Loperena, por parte de las autoridades. Por otro lado están los espacios: Barcelona, la Modelo, La plaza de Oriente de Madrid, Málaga o Marruecos están presentes en las aventuras de nuestro protagonista, y ahí reside parte de la identificación del lector de la época con estos personajes. No se trataba sólo de recoger las inquietudes del momento, utilizar el vocabulario y los personajes de la calle, sino que también situarlos espacialmente era la clave del éxito del personaje.

2 Revista que en un principio se iba a recibir el nombre de Goma-3

3 Todas las aventuras que aparecieron de manera dispersa en este periodo fueron recopiladas años más tarde en diferentes álbumes: Makoki, Barcelona, Laertes, 1979; La juventud de Makoki, Barcelona, Laertes, 1982, Fuga en la modelo, Barcelona, La Cúpula, 198., El Niñato, Barcelona, La Cúpula, 1983, Makoki en NiuYork, Barcelona, Laertes, 1985, Buitre Buitaker no hay color, Barcelona, La Cúpula, 985, Historias del TioEmo, Barcelona, La Cúpula, 1986, OTAN sí, OTAN no, Barcelona, La Cúpula, 1986,Los sueños del Niñato, Barcelona, La Cúpula, 1986,Yonkis del espacio, Barcelona, La Cupula, 1989;Buitre Buitaker,Barcelona, El Pregonero, 1994 y, aunque no sea un recopilatorio La muerte de Makoki. Barcelona, La Cúpula, 198

Recortables con el cast de Makoki.
(*Makoki* nº 1)

Así pues nos encontramos con un personaje formado por completo, con una regularidad editorial; aunque sea en diferentes publicaciones. Pero que en el periodo en el que se publica en *El Víbora* se asienta la fama a través de ceder protagonismo a los secundarios de la serie, y gracias a ésto y al éxito de ventas de la revista, se da lugar a que nazca bajo su amparo una revista en su honor: *Makoki*, como si de un *Don Miki* se tratara

4. El Makoki post-underground

Makoki es violento, consume drogas, recorre los bajos fondos de la ciudad. Sigue conservando la camisa de fuerza, los restos del casco con el que los doctores le proporcionaban los electroshocks en el frenopático y que utiliza para recargarse con cables de alta tensión. Pero por encima de todo tiene carisma y es gracias a éste que desde *El Víbora* se le da la oportunidad de tener su propia publicación, la cual empieza a venderse en los quioscos en septiembre de 1982 cuando aparece el primer número de *Makoki*. Lo que supone el salto definitivo a la fama o como mínimo el intento.

Sin embargo, a pesar de tener todo a su favor el éxito no acompañó a la revista. *Makoki* se publicó en dos periodos diferentes: el primero hasta mayo de 1984 bajo el auspicio de *La Cúpula* y el segundo de diciembre de 1989 a abril de 1993, en este caso editado bajo el sello *Ediciones Makoki*

4.1. *Makoki* (1982-1984)

Makoki canónico
(*Makoki* nº1)

En esta primera época de la revista está dirigida por Gallardo y Mediavilla, aunque como editor aparece J M Berenguer. Lo principal es recuperar al personaje como tal ya que las páginas del *El Víbora* estaban protagonizadas por los compañeros del loco

de la camisa de fuerza y éste apenas aparecía, de manera que la publicación servía a modo de revitalización de éste.

Este primer periodo se compone de 17 números, dos de ellos dobles, siendo en gran parte especiales temáticos. Entre ellos destacan: *Europa es asín*, *Movida*, *Kopon* y *Porno duro*, con el que se cierra este el primer periodo de *Makoki* como revista. En ésta nos encontramos con una reivindicación de la santísima trinidad del underground: sexo, violencia y drogas. Esos tres parámetros son los que definen lo que se conoce como línea chunga que básicamente está definida por *El Víbora* y *Makoki*. Estas narrativas están apoyadas por artículos especiales, y en algunos casos entrevistas sobre temática criminal, pero principalmente sobre drogas.

Como se ha comentado anteriormente, esta revista intenta aprovechar la fama del personaje a la par que expandir el universo de Makoki Aparte de tener sus propias páginas también tenemos desde las tiras de *Buitre Buitaker*de Gallardo y del *Inspector Pectol*, hasta la aparición de un simulacro de universo expandido con *Chuchita y Marilin* de Simonides y Mediavilla o *Paquito, el Mangui* de Mediavilla, aparte del propio *Makoki* de Gallardo y Mediavilla. Se trata de un universo compartido no en las narrativas pero sí en el espacio, el tiempo y las temáticas, y sobre todo en el vocabulario utilizado Entre otras historietas de autores españoles destaca *Don Vito*[4] de Montesol o *Villarosa* de Tomiho y Monte o el experimento de Ciencia-Ficción *Paquito Expósito* de Mediavilla. Y siguiendo la tradición de publicar autores extranjeros, destacan algunas historias de Vullemin aunque el que domina es Gilbert Shelton con *Freak Brothers*, *Superserdo* (*WonderWart-Hog*), *La guía del motor* y *Fat Freddy's Cat*. También nos encontramos con unos primigenios Mauro Entrialgo con *Josecho el Basto*; título que recuerda al *Josechu el Vasco* que aparecía en el *TBO*; Azagra con su línea de reivindicación política que continua hasta nuestros días y en el que nos presenta a Ovidio, personaje recuperado para *El Jueves* más actual y también a Calpurnio con su minimalista *Cutlas*[5].

Al igual que las revistas del momento, aparte de la promoción del personaje que le da nombre a la revista, ésta cumple una doble función: la de introducir nuevos talentos al panorama del cómic nacional, así como dar a conocer los talentos extranjeros. Así que podemos considerarla como continuista con respecto al periodo anterior del personaje y al panorama editorial del cómic adulto del momento. Sin embargo, parece que la idea de transmitir el espíritu transgresor de Makoki

4 Este personaje, al igual que Makoki, tendría canción propia esta vez por parte de Kortatu titulada "D Vito y la revuelta en el frenopático" que aparece en el primer album del grupoKortatu (Ohuka, 1989) Aunque en este primer album del grupo tambien nos encontramos canciones como "La cultura" y "Mr Snod entre sus amigos los humanos" ambas basadas en historias de Robert Crumb

5 Personaje que anteriormente había aparecido en el fanzine Japo

al resto de historias que aparecen en la revista no da el resultado esperado, de ahí la corta vida de la misma

La transgresión como forma de narración. (*Makoki* nº2, pág. 14)

4.2. *Makoki* (1989-1993)

Este segundo periodo está dirigido por Felipe Borrallo y Damián Carulla, pero cuenta con la oposición por parte de Gallardo de revivir al personaje. Sin embargo, en esta operación de recuperación, el personaje sufre en ocasiones *liftings* excesivos que dan al traste con la continuidad de la revista

Esta segunda época está compuesta por 34 números y tres especiales: *Dronga*, *Callate* y *Guarrix*; siendo el segundo de estos especiales uno de los mejores números publicados en este segundo periodo de la revista, en el que se hace un ejercicio de humor ejemplar. Entre los números 13 y 30 aparece un encarte llamado *Psikomoko* en el que se incluyen diferentes historias de distintos personajes y autores, que del número 31 al 33 pasa a llamarse "El buitre es un ave de paso" de Abulí y Oswal.

Si en la primera época de la revista nos encontramos con una recuperación, revitalización, refocalización (no existe) y expansión del universo Makoki, aquí nos encontramos con una simple explotación del personaje que apenas aparece ni en los 10 primeros números de la publicación, convirtiéndose en una especie de *host* que introduce la revista en cada número. A veces incluso lo disfrazan de personajes como Flavour Flav vocalista del grupo de rap norteamericano Public Enemy. En las pocas historietas que aparecen del personaje, éste aparece totalmente desvirtuado por un estilo gráfico contradictorio con respecto al pasado del personaje y a las narrativas que se desarrollan en torno a éste. Por lo que podemos suponer una rotura con la idiosincrasia anterior de éste y no sólo eso: la constatación definitiva de que el *underground* que conocimos como tal ya no existe y no se puede revitalizar. Así pues, podemos considerar esta revista como el camino de va hacia las nuevas formas de entender el cómic nacida en la década de los noventa.

En este periodo nos encontramos con una revista dominada principalmente por tres autores: Azagra, que campa por la publicación a sus anchas tanto que en ocasiones la revista parece un monográfico; Calvo, con su *Supermaño* y varias historietas más; y por encima de todo y todos, Vázquez. El que es considerado por muchos como uno de los autores más importantes del comic español, "vuelve" al panorama del cómic a través de una serie de historietas que navegan por el lado oscuro de la vida de un ciudadano normal y corriente El sexo y el dinero son los temas principales de sus historias, algunas protagonizadas por él mismo y otras bajo el título de *Sábado, Sabadete*

Makoki desvirtuado como *Host* (*Makoki* nº4)

También nos encontramos a Kim, Martí, vuelve Calpurnio con más páginas para su *Cutlas*, Iron, que le da el tono violento al cómic; Mauro con *Herminio Bolaextra*, Bernet aportando el toque de cómic de género con historias de vaqueros y gánsteres. Podemos encontrar a Maitena, Dave Sheridan con *DealerMcDope*, alguna colaboración de Nazario y la incorporación, a partir de la segunda mitad de la revista, de Miguel Ángel Martín, quizás el autor más importante de la década de los noventa y que más reconocimientos ha obtenido en el extranjero. Éste entra en una época que podemos definir como post-*Psycopathia Sexualis* En *Makoki* publica *Brian thebrain* y *Atolladero-Texas*guionizada por Oscar Aibar.

Considerando esta época de la revista como de transición entre el cómic de los ochenta y los noventa, las temáticas que giran en torno al sexo y las drogas van desapareciendo en pos de temáticas violentas, respaldado por la aparición de *Splatter*[6] durante el año 1991. Lo que nos mete de lleno en la siguiente vuelta de tuerca del cómic español, ya no *underground* sino alternativo, de los noventa: la ultraviolencia. Tendencia encabezada por autores como Ladrón; autor de *El hombre de los caramelos* o *Spedball*, la colección *Grasilla* o la línea de cómics de la discográfica Subterfuge que en ocasiones aparecía integrada en los propios fanzines.

Este periodo está también capi-

6 Versión española de la revista italiana con el mismo nombre editada por Acme S R I

talizado por la polémica de la edición española de *Hitler SS* de Vullemin con guión de Gourio Este cómic que fue secuestrado por el Tribunal Superior de Justicia de Catalunya de manera que la obra fue retirada tanto del almacén de la editorial como de los puntos de venta por ser un peligro para la sociedad, convirtiéndose en cierta manera en un cómic de culto gracias al proceso judicial.

Dejando de lado polémicas y problemas judiciales, podemos considerar que este segundo periodo es un monumento artificial de lo que fue el movimiento contracultural en España durante los setenta y los ochenta, quedando totalmente obsoleto en un momento en el que la industria nacional ha asumido por completo este tipo de iniciativas, dando una imagen de modernidad forzada y ajena al medio. Por otro lado, es conveniente resaltar el valor de puente de esta revista, aglutinando a viejos autores con los nuevos y que se convertirán en referente en la siguiente década.

4.3 *La muerte de Makoki* (1995)

En agosto de 1995 Gallardo decide acabar con la vida de Makoki de una vez por todas para que no se vuelva vivir lo repetido con el personaje en la segunda época de la revista. Gallardo pone fin al personaje en un comic-book de Ediciones Glénat en la colección *Uno de Uno*. En esta ocasión no nos encontramos con un vacuo intento de recuperación del personaje: se trata de poner punto y final a un Makoki que tuvo sus momentos de gloria 15 años antes en una sociedad muy determinada social y políticamente hablando. Makoki en los setenta era un personaje marginal "en su mejor momento", característica que en los noventa se acentúa y es ese espíritu lo que se recoge en este epitafio en forma de tebeo. Makoki, a diferencia del corto periodo que le precede, vuelve a tener un referente en el mundo real, el de los perdedores, el de los yonkis que se quedaron a mitad de camino en estas dos décadas y que los han convertido en personajes dignos o indignos, según se vea, de programas basura como *Callejeros*.

Así pues, estamos ante el fin de un personaje que tal y como estaba situa-

Makoki en su último aliento vital (*La muerte de Makoki*)

do en el imaginario social era completamente anacrónico y que como se demostró en la segunda época de la revista, era muy difícil de revivir en las mismas condiciones de su periodo más dorado. Otro tipo de lectura puede ser la de acabar con el personaje para que nadie más intente revivirlo de manera fallida, de ahí que Gallardo acabe el cómic con un "Fin (forever and ever)".

5. Conclusiones.

Para Dopico "Makoki nació para vivir aventuras de la calle en un momento en el que el mundo demandaba historias de antihéroes ácratas como él que no aparecían en otros medios de comunicación" (2005: 361). Fue creado en un momento en que la sociedad y la industria lo necesitaba, y nos sirve también para ver la evolución de un medio que estaba anclado en antiguas estructuras basadas en un *target* de público mayoritariamente juvenil.

En dicha evolución vemos cómo las revistas con pocos medios son capaces de consolidar personajes carismáticos que resumen formas de abordar la industria. En este artículo se ha pretendido mostrar la evolución del personaje a través de una vida editorial longeva aunque no siempre adecuada.

Referencias bibliográficas.

Berenguer, J.M. (Ed.),*Makoki nº1*. Septiembre 1982. Barcelona, La Cúpula, 1982

_____ *Makoki nº2*. Octubre 1982. Barcelona,La Cúpula, 1982

_____ *Makoki nº3*. Noviembre 1982. Barcelona,La Cúpula, 1982

_____ *Makoki nº4*. Febrero 1983. Barcelona,La Cúpula, 1982

_____ *Makoki nº5*. Abril 1983. Barcelona,La Cúpula, 1983

_____ *Makoki nº6*. Junio 1983. Barcelona,La Cúpula, 1983

_____ *Makoki nº7-8*. Julio/Agosto 1982. Barcelona,La Cúpula, 1983

_____ *Makoki nº9*. Septiembre 1983. Barcelona,La Cúpula, 1983

_____ *Makoki nº10*. Octubre 1983. Barcelona,La Cúpula, 1983

_____ *Makoki nº11*. Noviembre 1983. Barcelona,La Cúpula, 1983

_____ *Makoki nº12-13*. Diciembre 1983/ Enero 1984. Barcelona,La Cúpula, 1983

_____ *Makoki nº14: Europa es asín*. Febrero 1984. Barcelona,La Cúpula, 1984

_____ *Makoki nº15: Especial Movida*. Marzo 1984. Barcelona,La Cúpula, 1984

_____ *Makoki nº16: Especial Kopon*. Abril 1984. Barcelona,La Cúpula, 1984

_____ *Makoki nº17: Especial Porno Duro*. Mayo 1984. Barcelona,La Cúpula, 1984

Carulla, D. (Ed),*Makoki nº1*. Diciem-

bre 1989. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1989

Makoki nº2. Enero 1990. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki nº3. Febrero 1990. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki nº4. Marzo 1990. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki nº5. Mayo 1990. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki nº6. Junio 1990. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki nº7. Julio 1990. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki nº8. Agosto 1990. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki: Especial Dronga. Agosto 1990. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki nº9. Noviembre 1990. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki nº10. Diciembre 1990 Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1990

Makoki nº11. Enero 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº12. Febrero 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº13. Marzo 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº14. Abril 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº15. Mayo 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº16. Junio 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº17. Julio 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki: Especial Cállate! Agosto 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº18. Septiembre 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº19. Octubre 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº20. Noviembre 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº21. Diciembre 1991. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1991

Makoki nº22. Enero 1992. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1992

Makoki nº23. Febrero 1992. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1992

Makoki nº24. Marzo 1992. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1992

Makoki nº25. Abril 1992. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1992

Makoki nº26. Mayo 1992. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1992

Makoki nº27. Junio 1992. Barcelona, Ediciones Makoki S.A., 1992

Makoki Especial Guarrix. Julio 1992. Barcelona, Ediciones Makoki

S.A., 1992

_____ *Makoki nº28.* Agosto 1992. Barcelona, Edıciones Makokı S.A., 1992

_____ Makokı nº29. Octubre 1992. Barcelona, Edıciones Makokı S.A., 1992

_____ Makokı nº30. Noviembre 1992. Barcelona, Edıciones Makokı S.A., 1992

_____ Makoki nº31. Dıciembre 1992. Barcelona, Edıciones Makokı S.A., 1992

_____ Makokı nº32. Enero 1994. Barcelona, Edıciones Makokı S.A., 1993

_____ Makokı nº33. Marzo 1994. Barcelona, Edıciones Makokı S.A., 1993

_____ Makokı nº34. Abrıl 1994. Barcelona, Edıciones Makokı S.A., 1993

DOPICO, P., *El cómic underground español, 1970-1980.* Madrıd, Cuadernos de Arte, Catedra, 2005

DOPICO, P.,"Esputos de papel. La hıstorıeta 'underground' española", *Arbor.* Vol. 187 nº Extra 2.CSIC, 2011, Pp. 169-181

GALLARDO, M., *La muerte de Makokı.* Barcelona,Colección uno de uno, Edıcıones Glénat, 1995

GALLARDO, M.; Medıavılla, J. y Borrallo, F., *Makokı Integral* Barcelona, Edıcıones Génat, 2002

GUIRAL, T. (Ed.),*Del tebeo al manga. Una hıstorıa de los cómıcs. Vol.6 Del comic underground al alternativo.*Torroella de Montgrí,Panını España, 2007

LLADÓ, F.,*Los comics de la transición (El boom del comic adulto 1975-1984)* Colección viñetas nº 3, Barcelona, Edıcıones Glénat, 2001

ONLIYÚ, *Onliyú, Memorıas del Underground Barcelonés.* Barcelona, Edıcıones Glénat, 2005

Portafolio

(El portafolio completo se encuentra en la edición integral)

El Post Underground

Hijo bastardo de un movimiento contracultural

Rafael Ruiz Dávila,
Investigador de la Universidad de Sevilla
Fundador y Director de *LaRANA de Sevilla*

Comix underground was born in USA in middle 50's and had a great life during all the 60's. In Spain, after death of Franco, a lot of sentiments risen with several labels ("Destape", "Movida", "los 80"...) but, about comics, Spanish underground (or, simply, "comix"), was born at the last of 70's with "El Rrollo Enmascarado". But then, after that critical movement called "comix underground", what does it follow? This is the hypothesis about the postmodern son of the underground, the bastard of the comix. This is the story of the Post-Underground.

1. INTRODUCCIÓN

El movimiento del *underground* nació en los EE UU a mediados de la década de los 60 como una lucha contra los poderes reinantes, el capitalismo, el consumismo, la derecha política... Fueron los años que vieron nacer a los movimientos estudiantiles y feministas, las comunas hippies, la liberación sexual, la experimentación con las drogas, lo contracultural, el antiimperialismo y el *flower power*. Entre los medios de comunicación, se adoptó el cómic como una de las disciplinas preferidas por los jóvenes, verdaderos artífices (junto a algunos mentores ideológicos) de estas "revoluciones socioculturales". Si el cómic propiamente dicho nace con las tiras de prensa de los grandes periódicos, las míticas *comic-strips*, del cómic *underground* o *comix* (con una "x" que intenta marcar la diferencia), encontramos su alumbramiento en las revistas, *fanzines* (publicaciones autofinanciadas, gracias en parte, a la proliferación de las fotocopiadoras), panfletos, pasquines y folletos de los movimientos. Y es en estos titubeantes primeros años en los cuales surge el que es el verdadero "padre" del *comix* estadounidense, además de su figura más importante, Robert Crumb.

Creador del famoso *Fritz the Cat*, Robert Crumb (Philadelphia, Pennsylvania, 1943) comienza, con sexo explícito y ácida crítica política, una nueva era de la historieta con su publicación *All New Zap Comix*, en 1968, a la que siguen las obras de artistas que llegaron a ser (y hoy en día, indiscutiblemente, lo son) auténticos símbolos del cómic *underground*: Peter Bagge, Richard Corben, Rick Grif-

fin, Moscoso, Sheridan o Spiegelman, entre otros, sin contar a la miríada de autoras que abrieron el cómic al feminismo gracias al *comix*, principalmente, desde su base ideológica de San Francisco: mujeres como Joyce Farmer, Trina Robins, Roberta Gregory o Melinda Gebbie.

El *comix* utilizaba como armas y características todo aquello a lo que la sociedad "oficial" cerraba los ojos: sexo, violencia, drogas, rock, calle, prostitución, psicodelia, locura, anarquía... todos esos temas conjugados, de tal manera, que se amalgaban en una amorfa y poderosa bomba de relojería que iría corrompiendo a una sociedad que dejaba de pensar sólo en el típico "beisbol y tarta de manzana de mamá" del manido ya desde entonces "American-way of life".

El feísmo gráfico original casaba a la perfección con unos guiones que arraigaban en los estratos más bajos de todos los estamentos y hacía héroes a los *yonkis*, a las prostitutas y a los camellos; era un medio que salía de la calle para la calle y su popularidad llegó a ser increíble hasta el punto de pasar de la inaceptación a una progresiva y acelerada asimilación por parte de la sociedad, lo que hizo que, en el desarrollo del mismo, el cómic *underground* fuera derivando hasta dar lugar a otros tipos nuevos de tebeos, como el cómic de autor o el cómic social.

Pero en España, la cultura

underground llega bastante más tarde o, como se ha dicho en más de una ocasión, "nació herido de muerte". Soplaban en nuestro país los primeros vientos de transición democrática, eran los últimos años de una larga dictadura, y la sociedad española estaba ávida de libertad (de expresión y otras). A principios de la década de 1970, se publican las primeras antologías de *comix* americanos en España (*Comix Underground USA*, 1972), a la vez que un grupo de jóvenes y geniales historietistas autoedita un *fanzine* por el que serán denunciados, perseguidos y juzgados: *El Rrollo Enmascarado*. Esta germinal revolución gráfica está considerada como el primer cómic *underground* propiamente español. Sus autores, unos jóvenes Nazario, Roger, Mariscal, MAX, Guillermo, Pàmies y los hermanos Farriol, vieron que *El Rrollo Enmascarado* era secuestrado por las

autoridades, y ellos eran acusados por delitos contra la moral. La sociedad estaba preparada. Los poderes no

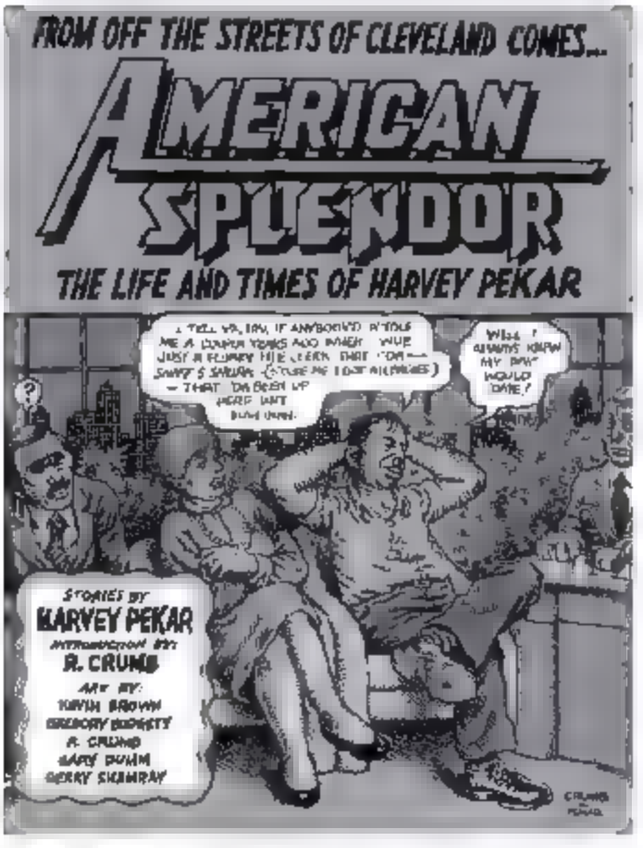
A *El Rrollo Enmascarado* le siguieron otras publicaciones: *Catalina*, *Cantidades* y *Pauperrimus Comix* (1974), *A Valènciaa*, *La Piraña*, *El Carajillo* y *El Rrollo* (1975, heredero de *El Rrollo Enmascarado*), *Nasti de Plasti*, *Picadura Selecta* y *Rock Comix* (1976), y en 1977 aparece, por parte de la Editorial Formentera, una revista de humor y sátira que, como *El Papus* (1973-1986) algunos años antes, comenzó a hacer reír los españoles con un humor original y novedoso que fue cayendo/decayendo en una monótona "crítica blanda" pese a sus "secuestros", pero que sorprendentemente dura hasta nuestros días, *El Jueves*

2. EL DÍA QUE MAKOKI ASESINÓ AL *UNDERGROUND*

Pero si hay una publicación que marca, sin ninguna duda, el fin del "auténtico" *comix underground* español, esa es la revista protagonizada por el famoso y homónimo personaje creado por Miguel Ángel Gallardo: *Makoki*. Gallardo adapta un relato de Felipe Borrallo ("Revuelta en el frenopático", en la revista *La Claraboya*[1], 1976) creando así al personaje desequilibrado y fugado de un manicomio que se convertirá, con su gigantesca camisa de fuerza y la cabeza llena de cables chispeantes, en símbolo del cómic *kinki* de los 80. Pero es el crisol de personajes satélites que pululan por las bizarras correrías de Makoki, el que hace tan popular la creación que más tarde guionizará Juanito Mediavilla, promoviendo el salto editorial de tan extraña "familia". La "Revuelta en el frenopático" protagonizada ya por Makoki (trasunto original del Creystus de Felipe Borrallo), se publicó en 1977 en una revista que curiosamente no estaba dedicada al cómic *underground*, *Disco-Exprés*, lo que, según el propio Gallardo, ayudó a que el personaje de Makoki calara tan hondo en la gente. Pronto pasó a *Star* (1979) y, al cierre de ésta, a *Bésame mucho* (1980), mientras su universo diegético se expandía por las páginas de *El Víbora*. Pero fue en 1982 cuando Makoki recibió su propia cabecera, una revista homónima

1 Revista literaria underground

que marcaría, según el que escribe, el fin de una época... y el inicio de otra.



La afirmación es osada y contundente, y para defenderla habrá que ir a los hechos. Como se ha dicho, el *underground*, desde sus orígenes en EEUU, busca la exaltación, conmover conciencias y, sobre todo, escandalizar. Nazario lo hizo con *Anarcoma*[2] así como Crumb (recuerda Gallardo una historieta de este autor en la cual el sexo incestuosos se le antojaba como "el Fin del Mundo") con muchas de sus obras. Y hablamos, no de dos autores, de dos dibujantes, sino de dos genios que revolucionaron el medio, cada uno, en su momento. Igualmente, Harvey Pekar dio un paso más allá, lo suyo, en *American Splendor* (1976-2008), no es para nada *underground*, no puede ser considerado con esa etiqueta. Lo suyo era un costumbrismo asociado, no al regusto romántico que se le supondría, sino a un realismo (naturalismo, diría el que escribe) que casi duele al leer, al ver, al experimentar. Si no se creen estas palabras, basta hojear (y ojear) *Our Cancer Year* (1994), para darnos cuenta: un hombre normal, de la calle, que consigue que sus historias pesimistas, sus memorias, su enfermedad... lo transformen, a ojos de los lectores, en una suerte de elemento protagónico, obviamente "no heroico", lo que lo sitúa como uno de los modelos de antihéroe del cómic de una nueva era. Y podemos decir, sin temor a equivocarnos, que Miguel Gallardo es otro genio del cómic, de la historieta, y de nuestro tiempo Makoki era puro costumbrismo, pero costumbrismo verdaderamente naturalista, *kinki*, un auténtico documental del lumpen barcelonés y español que no exagera un ápice, no desdibuja, ni encarece en sus argumentos. No busca escandalizar con sus historias sino, más bien, servir de crónica, y es en eso mismo en lo que se diferencia del *underground* original. Makoki no buscaba la crítica social, mostraba la droga porque era la realidad de entonces, cuando "todo el mundo consumía" algo, como dice Gallardo; los muertos en las calles no son un *leit motiv* para desprestigiar a la policía, sino una mezcla entre *atrezzo* y contexto, una muestra de la auténtica realidad imperante de la época.

[2] Detective travesti que se prostituye en La Rambla, personaje protagonista de la obra homónima y creado por Nazario en 1980

Y eso hace, simplemente en principio y sin siquiera ahondar, de la figura de Miguel Gallardo un auténtico genio de la historieta española. Gallardo dio un paso con Makoki y su círculo para salir, y cerrar, el *comix underground*; dio carpetazo a unos temas que promovían (y conmovían) conciencias, sentidos, opiniones, para dar a conocer lo que había. No se hacía crítica social para denunciar la xenofobia, sino que si un argentino molestaba al Niñato, era criticado e insultado a niveles hoy impensables por culpa de lo "políticamente correcto". La droga era tratada como una realidad de la calle, auténtica, cercana, una compañera (a veces amiga, a veces traidora), sin entrar en valoraciones éticas, morales o de consecuencias. Si Pekar, como hemos dicho, retrataba el realismo costumbrista del intimismo negativo y pesimista del individuo ahogado por sus propios pensamientos, Gallardo promulgó con su particular antihéroe de los cables de *electroshock* el naturalismo sucio y desagradable del costumbrismo de la calle. Ambos, cada uno en el marco elegido y sin proponérselo, se adscriben a esa corriente que tanto en literatura como en cine iba calando poco a poco e incluso en otros cómics, como los de superhéroes (*Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons, o *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, como máximos exponentes), al entrar en la llamada "Iron Age"[3], donde germinaban a docenas los antihéroes de buenos sentimientos, pero de oscuros métodos: el Posmodernismo.

3. EL BASTARDO DEL *COMIX* Y SU DESCENDENCIA

No sólo el contenido nos puede servir para valorar el cambio de un movimiento al "supuestamente" siguiente, también la forma. Continente y contenido, las dos caras de una misma moneda semiótica, tienen aquí también su significación. El *underground* nace, como su propio nombre indica, como algo subterráneo, lleno de secretismo; era el *fanzine* fotocopiado que se vendía de mano en mano, el pasquín subversivo, el folleto sedicioso que revolucionaba pensamientos y conciencias, que criticaba muchas veces desde el tabú o, incluso, desde los que no habían tenido voz. Desde 1980, e incluso un par de años antes,

3 Iron Age (Edad del Hierro): Etapa de los superhéroes que tradicionalmente comprende la década de 1980

las publicaciones con historietas de autores formados en el *underground* se comienzan a hacer cada vez más populares. El fanzine es sustituido por la revista, la fotocopiadora por la imprenta y el mano a mano por las distribuidoras. Estas historietas se convierten en un negocio, no en una lucha; el escándalo, la crítica, lo prohibido, dan paso a la experimentación, el mal denominado "cómic alternativo", al retrato autobiográfico, al humor político y social, al que se ha venido a llamar también "boom del cómic adulto español[4]", al relato posmoderno en muchas y variadas variantes.

La desaparición del *underground* es casi total, a no ser que exceptuemos un nicho que sigue con los principios iniciales del movimiento, los *fanzines* universitarios que pronto acabarán emulando a las publicaciones que llenarán durante más de una década los kioscos: *El Víbora, Madriz, Cairo, IMAJEN*... herederas de un movimiento, al menos en su estética, y en muchos de los autores que conformaron la etapa anterior; *El Jueves, TMEO* y otras, preconizarán lo que acabará sobreviviendo, salvo valientes aunque malhadadas propuestas como *NSLM*[5]. Pero el *underground* no muere realmente, sino que evoluciona en diferentes caminos, Gustavo y Peter Pank[6] paren a un cabezón de aventuras metafísicas[7], el perro Julián[8] inspira a Cobi[9], y otros personajes como Anarcoma o el propio Makoki, héroes (o antihéroes) de la Barcelona más canalla, mueren pues no tienen lugar en el nuevo mundo que deja el vacío del *underground*: el Post-Underground

4. BIBLIOGRAFÍA

5.1 Libros, cómics y capítulos

AA.VV., *Antología española del comix underground*, Ed. La Cúpula, Barcelona, 1981.

AA.VV., *Com ser Gallardo*, Casal Solleric, Palma de Mallorca, 2006.

CUADRADO, Jesús. *De la historieta y su uso 1873-2000* (Sinsentido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2000).

DOPICO, Pablo. *El Comic underground español 1970-1980* (Catedra - Cuadernos Arte; Barcelona 2005).

GARCÍA, Santiago, *La Novela Gráfica*, Astiberri, Bilbao, 2010.

GUIRAL, Antoni (coord.), *Del tebeo al*

4 Etiqueta que abarca un enorme número de movimientos, obras, publicaciones, generos, temáticas, autores... y que suele acotarse entre 1967-1986

5 Nosotros Somos Los Muertos (1995-2007), revista de cómic experimental, fundada por Pere Joan y "Max"

6 Personajes creados por Francesc Capdevila "Max", en 1977 y 1983, respectivamente

7 Otra obra de "Max", protagonista la obra Bardin el superrealista (1996

8 Personaje de Los Garrits, de Mariscal.

9 Mascota de las Olimpiadas de Barcelona '92

manga. Una historia de los cómics Vol 6: Del comix underground al alternativo, Panini Comics, Girona, 2007.

LLADÓ POL, Francesca. *Los Comics de la Transición* (Glénat; Barcelona, 2001).

ONLIYÚ. "Introducción" a la *Antología española del comix underground: 1970-1980* (Ediciones La Cúpula, 1981).

PALMER, Óscar. *El cómic alternativo de los 90: La herencia del underground* (La factoría de ideas; Madrid, 2000).

ROBBINS, Trina, *From Girls to Grrrlz: A History of Women's Comics from Teens to Zines*, San Francisco, Chronicles Books, 1999.

RUIZ DÁVILA, Rafael, *et al.*, *Antología del Cómic Andaluz* (Caja San Fernando - Obra Social. Sevilla, 2006).

SEOANE DOMÍNGUEZ, Elisa, "Erotismo feminista en el cómic underground estadounidense como nueva encarnación de la "Querella de las mujeres". *Wimmen's Comix* como ejemplo práctico", en el libro *La Querella de las Mujeres en Europa e Hispanoamérica*, ArCiBeL, Sevilla, 2011.

5.2 Artículos y revistas

AA.VV., *The Comics Journal*, Seattle/Washington

RUIZ DÁVILA, Rafael, "Breve guía de aproximación al *Comix* o Cómic *Underground*", *Teodosio5*, #95, 2º trimetre 2010.

RUIZ DÁVILA, Rafael. "Nazario. Transición, underground y queer-comic", en *ArtNotes* #30, Anotarte, Santiago de Compostela/New York, 2009.

VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador. "De Mortadelo a Makoki: El humor y la sátira en los comics españoles de los últimos tiempos" en *Historia de los Comics*, Toutain Editor, Barcelona, 1983.

5.3 Recursos electrónicos

comics.org
comicsresearch.org
comicvine.com
entrecomics.com
frog2000.blogspot.com
lambiek.net
revista-larana.blogspot.com
undergroundclassics.files.wordpress

5.4 Recursos audiovisuales

MANN, Ron (director, documental), "Comic Book Confidential", Home Vision, 1988.

PULCINI, Robert y BERMAN, Shari Springer (directores/guionistas, largometraje/biopic), *American Splendor*, HBO, 2003.

El Víbora (1979-2004)

Algunos aspectos de su evolución e influencia

Christian Osuna Plötz
Divulgador de la Historieta
Director de *La Guía del Cómic*

The Spanish magazine El Víbora followed, during its twenty-five years publishing, a path that led directly to the professionalization and commercialization of the Underground Comic -a comic book born in the last years of Franco's regime- and to the consolidation of La Cúpula publishing firm in the business area. Published magazines and collections by this company from Barcelona had been fundamental in the diffusion of the alternative comic book inside and outside Spain during the 90s They also were the support from which new important authors were launched during that decade and the first years of the 2000s, and it would end up with the current explosion of the so called Graphic Novel.

1. Historia de una revista de historietas

1.1 La conciencia de autor

La industria del cómic infantil y juvenil que había florecido y crecido tras la guerra civil, quedó reducida, en apenas una década, a una sola empresa: la Editorial Bruguera, en Barcelona. Los otros focos de producción, Madrid y Valencia, fueron abandonando la edición de cuadernos apaisados -de aventuras, románticos o de humor- y revistas en un lento declive empresarial que se había iniciado en los años sesenta. Durante este declive, los guionistas y dibujantes de esas editoriales se fueron integrando en unas pocas agencias de ilustradores e historietistas que alimentaron, con el talento artesanal español, las editoriales europeas y norteamericanas. Así, se reforzó y sistematizó un mercado de encargos desde países como Inglaterra, Alemania y Holanda que algunos autores, por ejemplo la familia Blasco, ya habían explorado por su cuenta y riesgo Las agencias sustituyeron a las editoriales en la tarea de mantener el siempre maltrecho status quo del dibujante, pero también en la formación de nuevas generaciones de profesionales. Como es lógico, estas nuevas generaciones, no solo aprendieron a hacer tebeos, sino que fueron adquiriendo un nuevo enfoque de la profesión, al que se estaba añadiendo la conciencia de autor.

Durante los años cincuenta y sesenta, las fronteras culturales fueron especialmente permeables para los ilustradores españoles, sobre todo para los más inquietos artística e ideológicamente. Así, se añadieron las nuevas tendencias francesas, argentinas e italianas -la inmigración del profesional argentino, otro de los puntales de nuestra historie-

ta en los ochenta- a la influencia previa que ejercían los autores norteamericanos clásicos sobre nuestros dibujantes. En el panorama editorial, surgieron diferentes iniciativas que dieron en cristalizar una nueva historieta española. La revista institucional *Trinca* (1970) a imagen de la francesa *Pilote*; *Gaceta Junior*, donde se publicó la serie *Dani Futuro* de Victor Mora y Carlos Giménez; las revistas de género *Dossier Negro* o *Delta 99* de Ibero Mundial de Ediciones donde se dio cierto pábulo experimental a los autores formados en las agencias; y las ediciones de la empresa donostiarra Buru Lan, que, sobre todo, traducía cómic europeo y norteamericano, pero también dedicó una revista, *Drácula* (1971), a material producido por autores autóctonos[1]

También es fundamental la aparición de las primeras revistas teóricas (o que concedían al análisis del medio buena parte de sus páginas) como *Cuto* (1967) y *Bang!* (Barcelona,1968), creadas a imagen y semejanza de otras publicaciones teóricas francesas aparecidas algunos anos antes. Un ejemplo de la importancia de este último factor en la construcción de la conciencia de autor, nos lo ofrece el dibujante Miguel Gallardo, uno de los autores fundadores de *El Víbora*, en una entrevista en la que habla de sus inicios y de otras dos revistas que publicó Buru Lan importando el modelo de la revista italiana *Linus*

"...mas o menos cuando estaba en C.O.U que empezó a salir *El Globo* y el *Zeppelin*. Hostiás, eso de pronto hizo que los cómics me dieran un flash muy gordo. *El Jabato* y *El Capitán Trueno* estaban bien pero, de pronto, ver el *Little Nemo* o el *Krazy Kat*... Era ver de golpe lo que daba de sí el medio. Aquello me abrió los ojos completamente.(..)"[2]

Portada del primer número de *El Víbora* (1979)

1.2 Una conjunción de factores

En Marzo del año 2004, cuando Ediciones La Cúpula ya había anunciado el inminente cierre de *El Víbora*, que tendría lugar pocos meses después, con su entrega mensual número 300, el historiador y especialista en cómic Ignacio Armada publicó un artículo, razonando los posibles motivos de dicho cierre, pero también reseñando las circunstancias especiales y concluyentes que habían propiciado la aparición de la ca-

1 Guiral. A. "Un reloj atrasado y otro tren perdido" en Arbor, CSIC, 2011

2 Trashorras, A., "Gallardo" U, el hijo de Urich 2, Enero 1997, pp 11

becera y su especial trayectoria. A saber: El tebeo clásico de aventuras o romántico alcanzaba el final de su declive inexorable. La pujante contracultura de los años setenta y sus autores reclamaban un espacio propio. La emblemática figura de Josep Toutain y su apuesta por esos autores "underground", en el marco de las revistas de cómic adulto Por último, frente a otras publicaciones que abrazaban los géneros y la evasión, *El Víbora* fue un reflejo realista, distorsionado e iconoclasta, pero "pegado al asfalto", trató a su lector con cercanía, a lo que éste respondió con fidelidad.[3]

1.3 Mucho *under* y poco *ground*

El historiador y teórico de la historieta Antonio Martín también se hizo eco del anuncio de cierre de la revista en 2004. La diferencia con Armada estriba en que el primero fue testigo -"in situ" y en primera persona- del periodo sobre el que ambos escriben. En fechas cercanas a la publicación del artículo de Armada, la revista online *Tebeosfera* publicó un artículo en dos partes en el que Martín evidencia la disfuncionalidad de las primeras iniciativas editoriales "underground", las que desarrolló el colectivo "El Rrollo Enmascarado". En el mismo texto describe como necesario el que autores y lectores, en aquella época, alcanzaran cierta estabilidad para toda esa energía creadora encontrando acomodo en alguna cabecera con cierta periodicidad

Pero el cómic *underground* español nacía tocado de muerte, ya que la mayor parte de los autores que daban vida a aquel cómic aspiraban a más, a ser otra cosa, querían profesionalizarse. Y ello no quita al hecho de que la mayor parte de aquellos dibujantes lo eran por vocación, habían crecido leyendo tebeos y querían contar "sus cosas".[4]

Pero la incipiente escena *underground* no se estaba limitando a dar cobijo a las inquietudes creativas de cada uno de sus componentes. Una parte de la industria y sus profesionales, como explicábamos al principio, efectuaban su propia ruptura desde dentro del sistema, aprovechando las grietas de la legislación sobre publicaciones infantiles y juveniles, para concederle al cómic español la "mayoría de edad" Por su parte, el hervidero creativo y gradualmente contestatario que fue Barcelona durante los años setenta, propició una mayor insolencia y actuaron como el primer ariete que golpeó las puertas de la legalidad desde el medio. *El Rrollo Enmascarado*, la primera revista del tardío *underground* español, y el colectivo que se fogueaba en las diferentes publicaciones que produjeron, sufrieron los primeros juicios de faltas, secuestros o persecuciones administrativas que el moribundo régimen político también ejercitaba sobre el cómic

Dejaré de lado la importancia que en esta "lucha legal" tuvieron las revistas de humor satírico, desde *La Codorniz*

3 Armada Manrique, I., *¿Comix para supervivientes o los supervivientes del cómic?*, La Guia del Cómic 13, Marzo de 2004 pp 4

4 Martin, A., *Underground a la española caida y muerte de El Vibora, Parte 1*, Tebeosfera 2004, http //www tebeosfera com > Seccion/CDI 05/ElVibora htm

(1941) y el *DDT* (1951) hasta llegar a las cabeceras de humor político y social de la transición, *El Papus* y *El Jueves*, entre otras.[5] Sobre todo estas últimas, fueron fundamentales en este ámbito legal, pero dejamos ese análisis para otra ocasión.

2. La revista *El Víbora* y la editorial La Cúpula

2.1 El *Underground* y la industria

Quizá el retraso con el que las tesis del *underground* y la marginalidad se manifestaron en España fuera también el motivo por el que todo sucedió vertiginosamente en aquella época. Si *El Rrollo Enmascarado* se publicaría entre 1973 y 1974[6], en seguida apareció la revista *Star* (1974-1980), el primer intento de canalizar empresarialmente la contracultura española, integrando de forma importante el cómic o la historieta en sus páginas

"Pero fue en aquel híbrido que siempre fue *Star* donde los dibujantes alternativos españoles comenzaron a creer que era posible alcanzar cierta normalidad profesional. Y hay que tener en cuenta lo muy ecléctico, mejor extraño, que resultaba el primer *Star*".[7]

Star fue la primera y más importante de unas pocas publicaciones que en un corto periodo, entre 1976 y 1979 integraron, en parte o exclusivamente, y le dieron carta de naturaleza al nuevo concepto acuñado para el medio: el *cómix* (con x) Otras cabeceras fueron la revista musical *Vibraciones*, la social *Butifarra!*, la madrileña *Carajillo*, *Nasti de Plasti*, *Ajoblanco*, *Ozono*, *Nueva Dimensión* o *Picadura Selecta* (1976)

2.2 Toutain, Berenguer y otros

En 1979, un agente de ilustradores de Barcelona se enfrentaba a la crisis editorial internacional deviniendo en editor. Dotado de visión empresarial, cierto cosmopolitismo adelantado a su época e innegable capacidad adaptativa, Josep Toutain (1953-1997) propulsó el denominando boom de las revistas de cómic adulto. Pero de nuevo todo ocurre vertiginosamente. Rafael Martínez, otro agente, ya planeaba la revitalización de una cabecera seminal madrileña, *Cimoc* (1979-1996) que acabaría convertida en buque insignia de su propio proyecto editorial, Norma Editorial. Toutain, mientras terminaba de fundar el sello Toutain Editor en torno a la revista 1984 (1978), acogió o financió un proyecto de revista con el que Josep M. Berenguer tenía intención de canalizar todo el potencial que el *underground* y sus autores habían demostrado y puesto de moda. Lúcida o inadvertidamente, Toutain y Berenguer integraban la más díscola de las nuevas corrientes creativas en ese otro nuevo escenario que se estaba conformando en Barcelona: el sector editorial. Cuando en 1983, Planeta de Agostini reorganizó su departamento de publicaciones

5 Ilado, F., *Los Cómics de la Transición*, Glenat, 2001

6 El secuestro judicial de El Rrollo Enmascarado fue en 1973, pudiendo publicarse el año siguiente

7 Martin, A., idem

De izquierda a derecha y de arriba a abajo:
Nazario, Beá, Rodolfo, Martí, Toutain, Gallard, Pons, Mediavilla, Max y Berenguer

infantiles y juveniles, creando Comic Forum, se completaría el cuarteto de empresas primigenio que conformó el sector de la industria del cómic durante la última década del siglo XX y la primera del nuevo siglo.

En cuanto a la fundación de La Cúpula, desde el primer día y durante los primeros años, la revista funcionó con una dinámica asamblearia[8]. Acogida a las ideas y maneras contraculturales, los mismos autores conformaron el perfil y los contenidos de la revista que publicarían: *El Víbora*. Y de nuevo, quedó patente que estos autores tenían algo más que vocación de supervivencia. Este primer equipo de redacción y dirección colectiva cruzó el *pedigree* del *underground* americano con las nuevas formas editoriales europeas y encontraron la formula del éxito en la creación de personajes fijos[9].

Así pues, Nazario creó *Anarcoma*, el detective transexual; Max inauguró con el activista *Gustavo*, Gallardo y Mediavilla terminarían rodeados por su criminal Basca y Mariscal aparecía y desaparecía con *Los Garrris*. Compartieron páginas

8 ( )Durante los primeros años, Berenguer era uno mas. Cada mes habia una reunión, íbamos todos y entre todos decidiamos todo. Garcia, S "Max" en *U el hijo de Urich* 4, Marzo 1997, pp 8

9 ( )viendo el *Pilote*, vimos que la formula de revista mensua. exigia personajes fijos ( )*El Vibora* fue la primera revista que salia con personajes fijos, y eso funciona comercialmente Garcia, S "Max" en U *el hijo de Urich* 4, Marzo 1997, pp 8

Portada y contraportada para el especial de *El Víbora* #100 (1988)

con los norteamericanos Gilbert Shelton o Kim Deitch y con personajes europeos como *Jack Palmer* de Petillón o *El cerdo Edmundo* de Martin Veyron. El resultado elevó las tiradas de la revista, en apenas un par de años, desde los 24 000 ejemplares iniciales hasta 40.000 o 50 000 ejemplares.

Una década después, *El Víbora* ha sobrevivido, con holgura, al resto de las revistas de cómic adulto. Por el camino se matizaron las posturas ideológicas y la espontaneidad, pero se había ganado en calidad y se mantuvo la variedad, ya que la revista estuvo abierta a cualquier estilo gráfico y contó con muchos de los más interesantes autores del *cómix* de esa época. En este tiempo habían colaborado firmas internacionales de prestigio como Robert Crumb, Tanino Liberatore, Joost Swarte, Sergio Cadelo, Charles Burns o Yoshihiro Tatsumi (el primer manga publicado en castellano). Y al núcleo duro seminal de autores nacionales se anadieron otros como Muñoz y Sampayo, Daniel Torres, Das Pastoras, Jaime Martín o Mónica. En estos primeros diez anos, la editorial puso en marcha otras experiencias editoriales como la revista *Makoki* (1982), la edición de álbumes recopilatorios y la colección Historias Completas de *El Víbora*.

2.3 *Underground* y porno.

Durante esa primera década, la editorial sufrirá la consecuente y gradual diáspora de sus autores seminales y la dinámica de trabajo cooperativa fue sustituida por una relación más convencional entre el editor y los autores. Las reuniones colectivas fueron susti-

tuidas por los instintos comerciales y la prudencia financiera. A su alrededor, la mayoría de revistas y editoriales fueron cerrando, y el erotismo y el "porno ilustrado" se convirtió en una parte importante del plan editorial. La Colección X empezó a publicarse en 1987, recopilando o presentando historietas eróticas completas de los autores más prestigiosos del género, y en 1991 se fundó una revista gemela de *El Víbora*, de contenido exclusivamente erótico: *Kiss Cómix*

Además, las ventas de *El Víbora* empiezan a depender del atractivo erótico de la chica de la portada. En sus páginas la provocación se irá matizando y pierde sentido apoyar discursos sociopolíticos: hay que contar con el vertiginoso cambio en el público-objetivo. Los lectores que habrían seguido la revista desde su primera época, han crecido, madurado y se van instalando y adormeciendo en la España previa a los Juegos Olímpicos y la Exposición Universal de Sevilla.

2.4 Nuevos tiempos, nuevos autores

En 1992, Hernán Migoya se incorporó al equipo de La Cúpula. Lo primero que hizo este joven aprendiz de redactor fue visitar la Convención de Cómic de San Diego (USA) y entrar en contacto con aquellos autores que le gustaban personalmente. Entre otros, Chester Brown, Daniel Clowes y Peter Bagge, autor de la serie Odio. En Norteamérica la escena *underground* había experimentando su propio proceso de estabilización y algunas pocas editoriales independientes como Fantagraphics o D&Q aireaban el trabajo de esta siguiente generación de autores. De hecho, La Cúpula ya estaba publicando a los primeros de estos ellos, como Jaime y Beto Hernández o Charles Burns, pero Migoya tardó casi un año en convencer a los jefes para que le permitieran publicar las primeras páginas de Odio, prueba de que las decisiones ya no se tomaban tan a la ligera como antes. Ni que decir, que Peter Bagge fue un éxito.

Otra clave en la renovación de La Cúpula fue la puesta en marcha de la Colección Brut. Impresa en formato cómic-book y suscribiendo la tendencia iniciada por la editorial independiente Camaleón Ediciones (1993) que popularizó este formato de bajo coste, en principio ideado para producir grandes tiradas (tal y como hacían las editoriales de superhéroes), pero que los avances tecnológicos en autoedición, fotomecánica e imprenta empezaban a poner al alcance de cualquier presupuesto

El formato *comic-book* —más manejable, más económico—, se convirtió en el rey del mercado a principios de los años noventa, sustituyendo en el interés de los lectores y de los autores españoles—, a la revista periódica.[10]

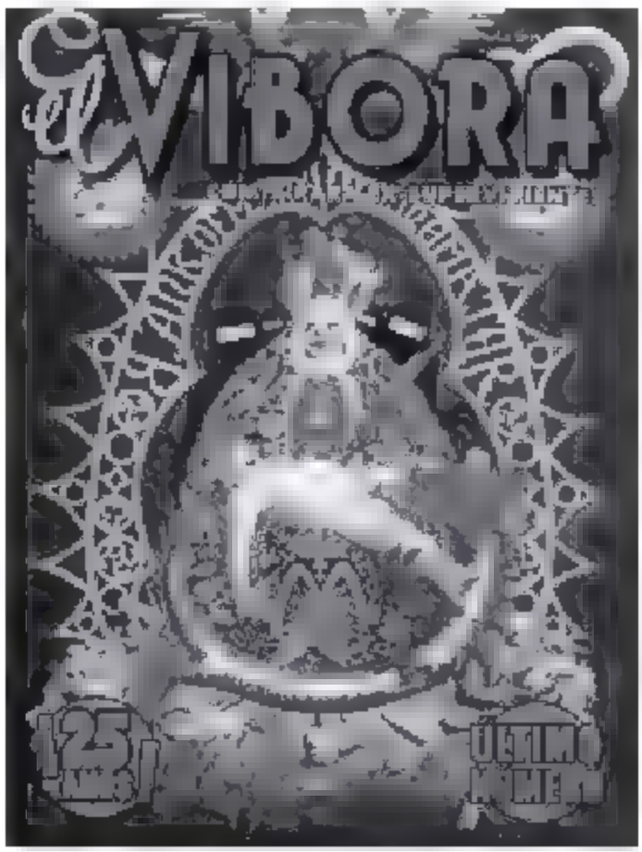
Hernán Migoya dirigió la Colección Brut comenzando con Daniel Clowes y Chester Brown, y continuó con una cascada de autores de cómic independiente americano Burns, Bagge, Jaime Hernán-

10 Gunal A. "1970-1995 Un reloj atrasado y otro tren perdido" en *Arbor*, Vol 187, Nº Extra 2 CSIC, 20..

dez, Mazzuchelli. Pero también españoles como Miguel A. Martín, Juaco Vizuete o Paco Roca. Porque Migoya también renovó la escudería nacional en las páginas de *El Víbora* con autores como el mencionado Martín y Mauro Entrialgo, pero también otros como Alvarez Rabo, Juaco Vizuete, Enric Rebollo, Man, Rafa Fonteríz, Paco Roca, María Colino o Javi Rodríguez. La parodia de la generación x de Bagge, la estética fría y seductora de Miguel A. Martín, el humor costumbrista y nocturno de Mauro Entrialgo... *El Víbora* encontraba, de nuevo, un puñado de autores y de obras capaces de articularse en un sentido trasversal al medio, interesando otras disciplinas como la música y otros ámbitos culturales y sociales. Pero si estos volvieron a calar en el lector no fue de manera tan importante como había ocurrido en los 80, suficiente para que muchos se hicieran fieles y añadieran al comprador compulsivo u ocasional, el atraído por esas bellezas, tan bien dibujadas, en portada

La revista, la colección Brut y las recopilaciones, sobre todo en el caso de Peter Bagge cuya colección de tomos recopilatorios se vendía especialmente bien, se articularon y pareciera que, de nuevo una generación de autores, tanto de fuera como de aquí podrían estar llamando la atención del público.

Pero la situación del autor en esta década, muy diferente a los 80, le impide vivir del cómic, ya no se vive de publicar en una revista o dos. No hay mercado o no se está creando. El precio por página o por colaboración en cualquier medio no solo no aumenta con el paso de los años, sino todo lo contrario. El autor de historieta tiene una muy difícil supervivencia sino se desempeña en diferentes medios o incluso en diferentes disciplinas o profesiones.



Portada del último número de *El Víbora* (2004)

3. Conclusiones

En 1979 la revista *El Víbora* estabilizó profesionalmente la escena del tebeo *underground* de Barcelona, pero, al tiempo, formó parte de la eclosión de las revistas de cómic adulto en los años ochenta. Este escenario de revistas de historieta que inundaron los quioscos de prensa y otros ámbitos de la naciente cultura de la transición, apenas sobrevivió a su década[1], sin embargo, la mas provocadora de sus cabeceras, la revista de

[1] Este boom( ) fue continuado por editores de toda pluma y pelaje que convertirían la década de los ochenta en la década de los tebeos, si bien a los cinco años de empezar esa etapa gloriosa iniciaría una lenta

"comix para supervivientes", sobrevivió a sus contemporáneas[12] y garantizó la supervivencia de la editorial que la publicaba vertebrando su trayectoria de crecimiento y consolidación. Definitivamente, tanto la revista como la empresa, han participado en importantes aspectos del devenir del medio, tanto positivos como negativos, desde su fundación hasta el momento actual, más de treinta años después

3.1 Un fenómeno social

Parece claro, y la crítica e historiadores coinciden, en que el hecho diferencial entre *El Víbora* y el resto de publicaciones de los años ochenta –mucho mas sano que el fugaz y relativo éxito económico que todas compartieron en el bienio 82-83- fue su condición de fenómeno cultural. La revista y sus personajes se convirtieron en tendencia social. Y como cualquier otra moda, *El Víbora* proporcionaba o alimentaba una actitud vital. De esta forma el "cómix para supervivientes" que proponía *El Víbora* "clásico", ofreció a los jóvenes, en el eje entre diversión, provocación, rebeldía e irreverencia, un colchón contracultural desde el que contemplar la década de los 80. Más cómodo que el compromiso y el posicionamiento político anteriores, pero bastante más autentico y cercano que el cómic de género, que la ficción o la evasión que se proponía desde cualquier otra cabecera.

3.2 Del *underground* al... cómic independiente alternativo.

Abundan las crónicas sobre la fundación y estos primeros pasos de la revista *El Víbora*, pero escasean trabajos de análisis, como el de Vivian Alary, una de los primeros historiadores del cómic que valora y descodifica, cuando aun la revista permanecía en los quioscos españoles, cierto sentido de la evolución de la revista, y lo integra en la evolución que el medio ha descrito desde los años 60 hasta el final del siglo veinte. Al principio, según Alary, sobrevino la asunción de la condición de autor o artista por parte de los profesionales de la viñeta y el consecuente despegue y liberación creativas que acompañaron y justificaron la etiqueta "cómic adulto", aún cuando se hizo tomando como excusa la ciencia ficción, el terror o el western –los géneros populares-. Pero dicha etiqueta se trastocaría en un mero argumento comercial, a través de la explotación de la violencia y el sexo. Alary determina una misma evolución para la otra etiqueta, el *underground*, que, con *El Víbora* como estandarte oficial, habría sufrido una evolución equivalente:

"Lo que en un principio eran temáticas y estéticas que permitían expresar cierto radicalismo, terminaron por ser vistos como ingredientes que garantizaban el éxito de venta (violencia callejera, sexo, droga, marginalidad)..." [13]

agonía de ocho años. Díaz, I. F. "1970-1979 Falsos Futuribles y casualidades", *De Madrid a los tebeos*, Ayto de Madrid, 2004, pp. 138

12 Tótem (1977-1986) 1984 (1978-1984), Creepy (1979), Comix Internacional (1980), Cimoc (1979-1996), Cairo (1981-1991), Madriz (1984-1987).

13 Alary, V., *La historieta en España. del presente al pasado. Cuatro lecciones sobre cómic*. Cuenca,

Ignacio Armada hace hincapié en la dimensión sociológica de esta evolución. El *underground* se ha convertido en una opción creativa, en lugar de una actitud vital.

Por otro lado es clara y evidente la importancia de La Cúpula en el advenimiento del *Indie* de los 90, como demuestra el artículo –y la opinión- de Fco. Naranjo en la revista *U, el hijo de Urich*[14] donde repasa la presencia de autores norteamericanos en la colección de La Cúpula y en otras ediciones ajenas. El aficionado y el especialista acogieron con alborozo este desembarco que no había llegado hasta nuestras librerías sino a través de los catálogos editoriales USA, en ediciones originales

3.3 Cómic y otros rollos

En 2011 La Cúpula ha concluido por asumir una posición privilegiada en la edición de novela gráfica en castellano. Al contrario de lo que pudiera percibirse como una trayectoria en declive tras los cierres sucesivos de la Colección Brut, la revista *El Víbora* o el muy reciente cierre de la revista erótica *Kiss Cómix*, todo apunta a que este proceso no puede tomarse mas que como una lenta depuración, quizá sin conciencia de ello y a regañadientes. Pero si Berenguer y su equipo actual, echan la vista atrás, quizá debieran asumir que en realidad han perdido sucesivamente el lastre de los dos formatos con los que han transitado la mayor parte de su trayectoria (la revista de quiosco y el *comic book*), caducos y poco útiles a día de hoy, cada uno por sus propios motivos; y finalmente, también han soltado el lastre de la temática erótico-pornográfica que, si bien les pudiera haber mantenido económicamente durante casi dos décadas, no ha significado mas que una cortina de humo, un espectro falso de lectores a los que el cómic les interesaba bien poco, en realidad.

Hoy en día, La Cúpula muestra una imagen editorial saneada, la cadencia de publicación, en formato libro, novela gráfica, tomo o como se le quiera llamar, oscila entre dos, tres o cuatro títulos mensuales. Con esta cadencia y gracias a la larga y continua trayectoria editorial, y por ello también gracias al prestigio y solera que se han ganado la casa, nos está permitiendo el acceso a una selección de autores que alterna a los viejos amigos de la casa, culminando o recopilando la edición de las obras completas de algunos de los auténticos mitos del medio, como es el caso de Crumb, Max, Shelton, Ralf Konig, los hermanos Hernández o Peter Bagge, y les añade nuevas hornadas, perfiladas por una muy contemporánea mirada femenina, en algún caso, de autores y autoras que nos están ofreciendo algunas de las mejores obras de ficción, autóctonas o internacionales que se están publicando en castellano

---

Ediciones de Castilla La Mancha, 2000, pp 56

14 Naranjo, F. "Al alcance de la mano" *U el hijo de Urich* #5. Barcelona, Camaleón Ediciones, 1997, pp 27

Madriz

La "Z" que marca el lugar

Diego Matos,
Periodista y divulgador,
Investigador de la Universidad de Salmanca

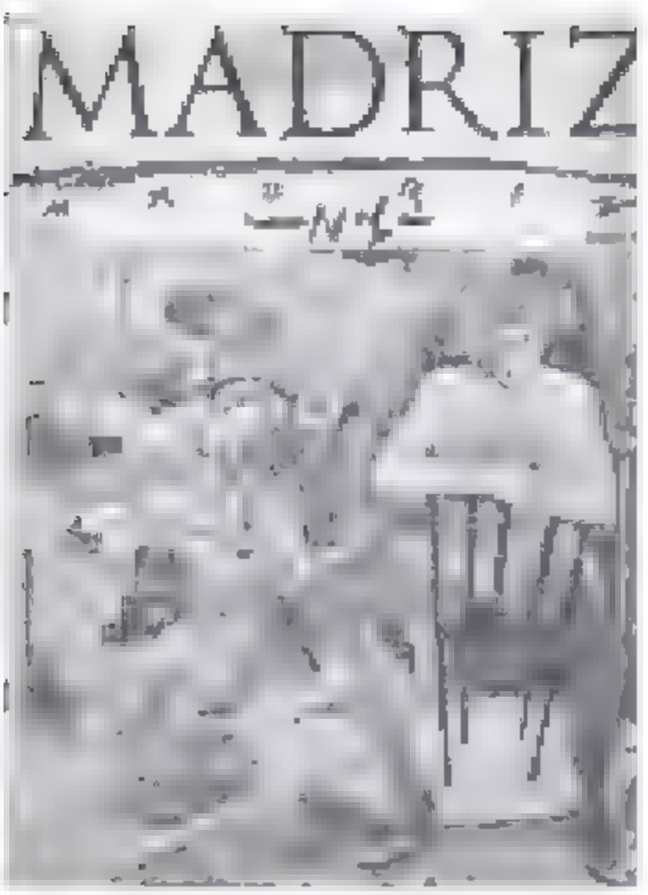
"Madriz" Magazine was born in 1984, in a capital city full of cultural movements and public organissations participated in a competition for activate (and create) a new image of youth and moderny , from during almost all the 80's.

La revista "Madriz" nace en 1984, en el seno de una capital repleta de manifestaciones culturales y cuyos organismos competían por estimular una imagen externa dinámica, atractiva y joven, en 1984. Lo hace dentro de los parámetros del *underground* y financiada por la Concejalía de Juventud. Los conceptos de fondo que animaban a esta publicación eran: "Libertad, imaginación y cantidad de calidad". La aventura duró tres años, hasta 1987, fecha en la que los kioscos perdían una cabecera y, los lectores y profesionales, una referencia.

1. *UNDERGROUND*, ALTERNATIVO Y CONTRACULTURAL

Hacía mediados de los años sesenta surge el denominado *comix underground* que iba dirigido a potenciales lectores adultos y, por tanto, pensaban que podían exponer cuestiones éticas, sociales, sexuales y morales, con una libertad total y, a veces, extrema

Lo transgresor y la provocación eran las armas que se utilizaban en estas obras para intentar romper con lo establecido, con las imposiciones creativas anteriores, abriendo, al tiempo, un túnel hacia el futuro. Esto tenía relación con la "cultura basura"; Pablo Dopico disertó sobre ella en la introducción de su libro "El cómic *underground* español, 1970-1980": "La 'cultura basura' se presenta como algo atroz que fascina al espectador y nace cuando en una determinada creación el error se convierte en expresivo, elevando a categoría estética todo



aquello que la cultura oficial considera aberrante". La "definición" podría aplicarse a lo *underground*

"*Underground* es un concepto de naturaleza sociológica, política, psicológica y cultural, utilizado para referirse a una suerte de contraculturas alternativas y diferentes a la cultura predominante en la sociedad", explica Rubén Herrero de Castro en el sexto volumen de la obra enciclopédica "Del tebeo al manga. Una historia de los cómics", coordinada por Toni Guiral. "El movimiento *underground* comenzó a gestarse tras la II Guerra Mundial Una pequeña parte de la sociedad, especialmente los jóvenes, comenzaron a manifestar su descontento contra la 'cultura de la victoria'", continúa, en una de las primeras páginas del tomo seis, titulado: "Del *comix underground* al alternativo".

Unidos a este concepto de creación *underground* también suelen aparecer los denominativos de "contraculturales" y "alternativos". La RAE define como "alternativo", en su tercera acepción, aquello que "en actividades de cualquier género, especialmente culturales, se contrapone a los modelos oficiales comúnmente aceptado. Mientras que se denomina "contracultura" a un conjunto de valores, formas sociales y tendencias, que chocan contra los ya establecidos en una sociedad El historiador norteamericano Theodore Roszak fue el primero en acuñar este término, en el año 1968, dentro de su libro "El nacimiento de la contracultura".

Esta "cultura a la contra" pronto devendría en sus propias formas y productos, más allá del mercado tradicional y de los medios de comunicación de masas. El escritor y editor Bhob Stewart predijo, en una convención de cómics celebrada en 1966 en Nueva York, el uso potencial del *underground comic*: "Quiero decir que tal y como las películas comerciales impulsaron el cine *underground*, creo que lo mismo va a ocurrir con los cómics. Vamos a tener cómics *underground* tal y como tenemos películas *underground*. Será algo así como James Joyce en formato *comic-book*".

En España también se dieron

muestras de este nuevo estilo de hacer tebeos, que tendría su auge tras la muerte de Franco, en los setenta, gracias a las posibilidades expresivas de las revistas para adultos (de nuevo asociando este tipo de productos a un público lector de cierta edad, alejando la idea de que el tebeo es sólo cosa de niños). Pero el caso español distaba mucho del norteamericano.

Apunta al respecto José Miguel González Marcén (editor, redactor, guionista y escritor; más conocido como Onliyú) en la introducción de la "Antología española del *comix underground*" (1981): "Lo que ocurre es que, como tantos otros conceptos, en este campo, lo *underground* es un invento yanqui que pierde su sentido original al verse trasvasado a las coordenadas españolas. Quizá allá lejos, olvidarse de la legalidad editorial, de los cauces 'normales', haya sido en los años sesenta y setenta una opción meditada, revulsiva y hasta militante. Aquí ha sido una necesidad".

En ese mismo año de la publicación, 1981, ocurría el fallido golpe de Estado militar, un día 23 de febrero, uniéndose todos los grupos políticos para conseguir una democracia estable y segura. En aquel período, destaca una revista realizada en la capital, "Madriz", que Ana Merino describe, en su libro, "El Cómic Hispánico", como "una revista muy poética".

En sus páginas compartieron espacio autores de la talla de Ana Juan, Raúl, Ana Miralles, Javier de Juan, Araguez, Asun Balzola, Arranz, Camús, Juan Calonge, Federico del Barrio, Guillém Cifré, Ceesepe, Santiago Cueto, El Cubri, Kiko Feria, Carlos Giménez, Keko, Carlos Torrente, Guzmán el Bueno, Juan Jiménez, Joaquín López Cruces, LPO, Marcos, Victoria Martos, Rafa Negrete, Martín, OPS, José Manuel Nuevo, Rubén, Sento, Luís Serrano, José Maldonado Gómez y Fernando Vicente. Todos ellos bajo la batuta de Felipe Hernández Cava, quien los había convocado sin tener en cuenta sus intereses políticos o su militancia, sólo sus dotes creativas. Él creía que eran los mejores. La revista se mantuvo en la brecha durante tres años.

2. "MADRIZ": 1984-1987

Corría el año 1983 cuando, en noviembre, aparecía en los kioscos el número de "La Luna de Madrid", una revista de tamaño grande que se dedicaba a reflexionar, publicitar y, a veces, incluso editar las novedades de las artes plásticas, alzándose como parte del movimiento "postmoderno"; absorbiendo y reciclando conceptos y procesos, en lugar de atacando o excluyéndolos.

El cómic tenía cabida en esas páginas, de la vertiente crítica a la creativa, destacando la historieta "Manuel" (1983-1984), de Rodrigo.. Entre los artistas que fueron publicados y estudiados en "La Luna", también

se encontraban los citados Javier de Juan, Arranz y Rubén, "ya célebres en el mundillo por sus colaboraciones en una revista que, sin adscribirse tan notoriamente a esa filosofía (postmoderna), acabó siendo el punto de referencia de la nueva concepción del cómic", apunta Antonio Lara en el catálogo de la exposición "Tebeos: los 100 primeros años", de la Biblioteca Nacional.

A finales de año, la Concejalía de Juventud de Madrid comenzó a estudiar la posibilidad de editar algún tipo de publicación. Quiso la fortuna que José María del Mingo, coordinador de la Concejalía, se cruzase con Felipe Fernández Cava, colaborador por aquel entonces del "Villa de Madrid".

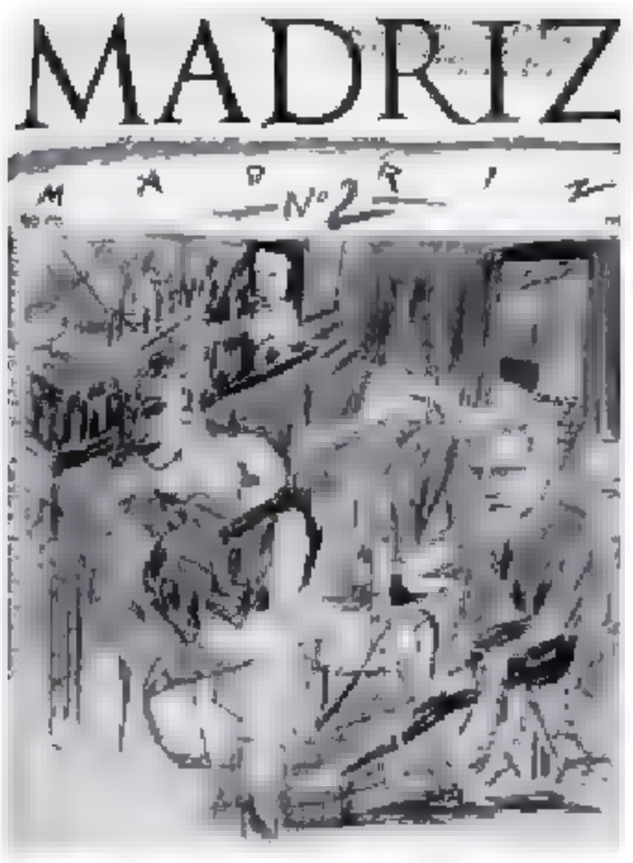
El guionista fue consultado sobre la posibilidad de que se incluyeran historietas en esta nueva publicación, que aunque no estaba demasiado definida, apuntaba a que sería de temática variada, teniendo cabida en ella el deporte, la música, el cine o los libros.

Se pensaron varios nombres, antes de llegar al definitivo, como por ejemplo: "Güai" o "Madrí", pero se rechazaron. Mario Ayuso, conocido librero especializado, contactó con dos jóvenes diseñadores que se encargaron del aspecto inicial: Jesús Moreno y Javier de Juan. Fue Moreno el que le puso el nombre.

Enero de 1984. Nace "Madriz" en el seno de una capital repleta de manifestaciones culturales y cuyos organismos institucionales competían para estimular un "escaparate" dinámico, atractivo y, sobre todo, joven. Los conceptos de fondo que animaban a esta publicación eran: "Libertad, imaginación y cantidad de calidad". También querían que fuera una plataforma abierta a los dibujantes madrileños, "frecuentemente postergados por las editoriales" (la mayoría de ellas estaban en Barcelona o en Valencia). La idea era juntar a autores ya conocidos, con talentos por descubrir

"Madriz" es, a su vez, una de las últimas publicaciones en surgir dentro del denominado "boom del cómic adulto en España" (1967-1986). Al principio surge como una revista de historietas de difusión juvenil, subvencionada por el Ayuntamiento, con un presupuesto de 600.000 pesetas (que se acercaba a la cifra de los seis millones anuales), proveniente de la Concejalía de Juventud, pero poco a poco se va transformando en algo más.

El primer número de la revista contó con dieciséis páginas, aunque los editores afirmaron que éstas se podrían aumentar en el futuro, en función de la acogida que tuviese. Carlos Otero fue su director, como prestación del servicio profesional, pero el director de facto era el guionista Felipe Hernández Cava. Tenía un precio de portada de 50 pesetas y una periodicidad mensual (salvo el número 33, que tendría que haber aparecido en diciembre de 1986 y lo hizo en enero



de 1987).

Entre sus páginas se exhibía un tipo de cómic artístico, de cuidada factura y pausada elaboración. Algo impensable en otras publicaciones del estilo que tuvieran que atenerse a las leyes de la oferta y la demanda (aquí tenían los gastos sufragados, por lo que no dependían de las ventas que, por otra parte, solían ser deficitarias). Por ello, desde el principio tuvieron firmes detractores dentro del propio mundillo editorial, acusándoles de competencia desleal por su doble financiación; mientras que sus valedores argumentaban que su función era muy importante, ya que acogían la producción de dibujantes nacionales.

Pronto, "Madriz" se transformó en el mejor vehículo de lucimiento de los dibujantes de la "movida madrileña" (movimiento contracultural surgido en los primeros años de la Transición, que se prolongaría hasta los años ochenta y se iría extendiendo hacia la "movida española"). Algunos de estos artistas no contaban en sus obras ninguna historia, aproximándose a experimentos gráficos de la más diversa índole.

La revista duró hasta 1987. Contando treinta y tres números, del primero al último (con fecha de febrero). Tres años de dependencia no servil, con mucha experimentación visual y formal entre viñetas. Con más de cien autores publicados y seiscientos contactados. "Las ilustraciones callejeras de Arranz y las osadas apuestas como 'Las playas de la meseta' de Ana Miralles, o las escenas de costumbres urbanas de Javier de Juan como 'Ni contigo ni con ti' [...], fueron más definidoras y representativas del material; eso cuando no se vulneraba de arriba abajo las convenciones de la historieta", ampliaba Lara.

La combinación del trabajo de los citados profesionales marcó un estilo, basado en la mera expresión, denominado a veces como la "línea de Madriz", una tercera vía complementaria a las escuelas estéticas del cómic autóctono de los años 80, la "línea clara" y la "línea chunga".

Su modelo inspiró a otras revistas similares localizadas en otros municipios, como "La Granada de

papel", "IMAJEN de Sevilla", "Avilus" o "Línea y mancha". "El emblemático dibujo de Javier de Juan en el editorial del primer número (un urbanita de escorzo andando con decisión y haciendo bambolear su gabardina) sintetizó con la esperable intuición de los artistas, la palabra clave que le cupo a 'Madriz' en un escenario historietístico ya con pocas sorpresas: impulso", completa el comisario de la exposición de la Biblioteca Nacional en el catálogo de 1996.

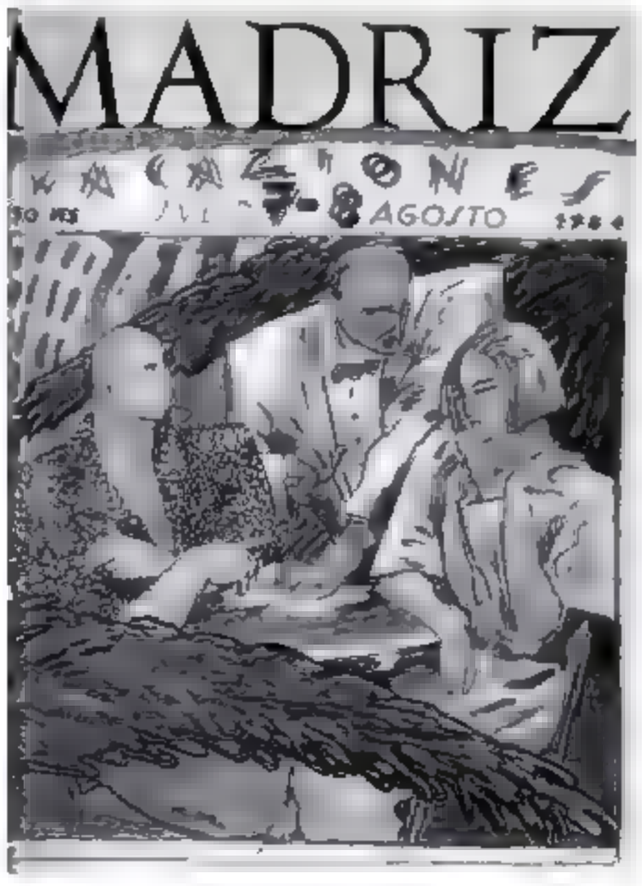
Además, esta revista mítica no se había contentado con mantenerse dentro de lo propiamente "de cómic" y se había extendido, poco a poco, a otros ámbitos, como la fotografía. Manuel Villar, Esteban González, el Equipo On, entre otros, fueron algunos de los que vieron sus obras publicadas en este espacio, que contaba con una tirada de 25.000 ejemplares, de los que se vendieron, en sus inicios, aproximadamente unos 15.000 mensuales, siendo sólo 6 000 los del número final.

3. HACIA EL PRECIPICIO: CRÍTICA Y OPOSICIÓN

En abril de 1984, el día 13, la oposición de Alianza Popular (gobernaba el PSOE desde las elecciones de 1982) solicitó, en la Comisión Permanente del Ayuntamiento, la retirada inmediata de los ejemplares de esta publicación de todos los kioscos, así como el cierre de la cabecera y la dimisión de Francisco Contreras, concejal de Juventud

"El contenido chabacano del cuarto número de la revista 'Madriz', que edita la Concejalía de Juventud, ha motivado las enérgicas protestas del Grupo Popular en la Comisión Permanente", se podía leer en un artículo de ABC, del sábado 14-04-88, en la sección de Local, escrito por María González-Vegas, dentro de una página completa dedicada al tema de "Madriz". "La publicación en cuestión incluye varias expresiones soeces y una historieta con dos héroes: 'SuperMarx' y 'SuperMao', que persiguen y derrotan al bandido 'Blas el Piña' y al científico loco 'Superfranki'", continuaba la periodista.

La polémica había surgido de las referencias políticas y el lenguaje vulgar, relacionado con el mundo de



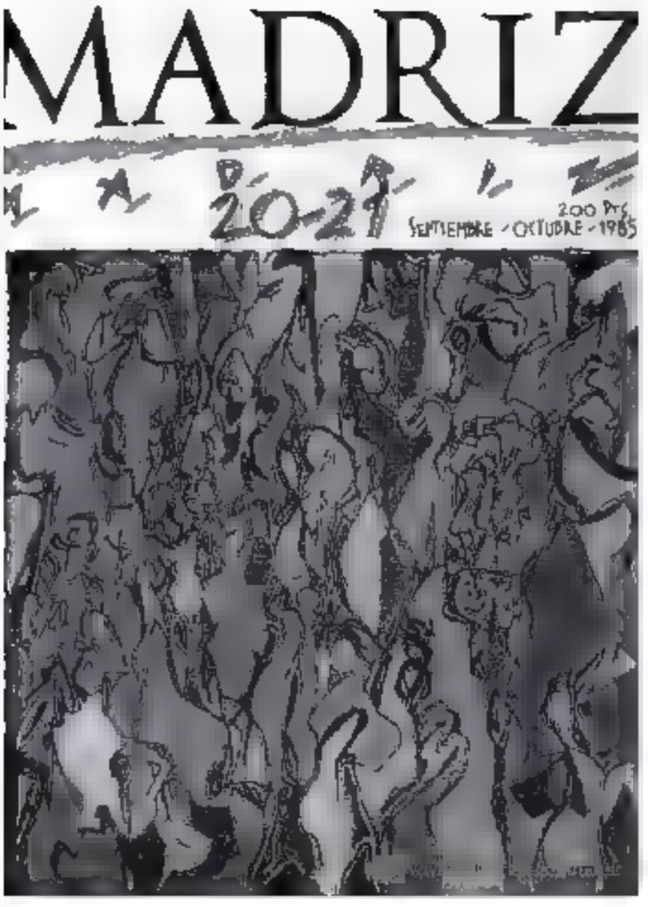
la droga, de una historieta de Ceesepe (alias de Carlos Sánchez Pérez, guionista, dibujante, pintor e ilustrador autodidacta madrileño). En esta postura crítica destacaron el portavoz de la oposición, José María Álvarez del Manzano, y un joven Alberto Ruíz Gallardón

Álvarez del Manzano afirmó que "su grupo se sentía avergonzado de que desde el Ayuntamiento se alienten con dinero público imágenes pornográficas y machistas, expresiones soeces y se haga propaganda a la droga". Gallardón, visiblemente enfadado, tachó a la publicación de "porquería repugnante, blasfema, en el sentido jurisdiccional de la palabra, contraria a la moral, a la familia, y apologética del consumo de drogas".

El alcalde, Enrique Tierno Galván, por su parte, que no había leído la revista nunca antes, hasta ese momento, llamó a la calma, y, junto a Francisco Contreras, aseguró que tratarían de corregir ese lenguaje, pero sin modificar su contenido. "Éste es el lenguaje de la calle y representa a parte de la juventud madrileña", explicaba Contreras, concluyendo que "la revista era de un nivel medio alto, con contenidos éticos y valores indiscutibles". La consecuencia directa de todo esto fue que "Madriz" pasó a depender de los servicios de prensa ligados a la alcaldía de la urbe, en lugar de a la Concejalía de Juventud.

Pero no todo fueron malos momentos en aquellos años. Recordando a Tierno Galván, en el número de mayo de 1986 se incluía un encarte especial, en color, en el que los dibujantes habituales ilustraban los bandos del fallecido alcalde Fue un bonito homenaje; un gran adiós.

Enrique Tierno Galván fue un hombre muy polifacético (político, sociólogo, jurista, traductor, escritor y ensayista). Doctor en Derecho, Doctor en Filosofía y Letras, fue Catedrático de Derecho Político en las Universidades de Murcia (1948-1953) y de Salamanca (1953-1965). Y fue precisamente en Salamanca donde conoció a un gran grupo de profesores y alumnos que pasarían de discípulos a colaboradores políticos. Se le conocía como "el Viejo Profesor", apelativo cariñoso que utilizaban sus más allegados. Fundó el "Partido Socialista del Interior" (PSI), que después fue conocido como "Partido Socialista Popular" (PSP). En 1979 se presenta a la alcaldía de Madrid y, aunque su partido no es el que obtiene más votos, una coalición con el PCE le convierte en alcalde. La "movida madrileña" estuvo muy relacionada con la figura de este icónico hombre, capaz de conectar con la gente de cualquier edad, tanto los jóvenes como los mayores. En 1986 fallece, siendo aún alcalde de Madrid, y el duelo fue multitudinario, la capital entera estuvo colapsada. Todo el mundo quería despedirse de él, empezando por los au-



tores de "Madriz", una revista que poco después también "moriría".

La revista, que siempre había sido deficitaria, pasó a tener, en su tramo final, graves problemas de distribución, amplificando la pérdida mensual de 500.000 pesetas del total, que era la norma. Por ello, en algunos puntos de la península, "Madriz" murió antes, ya que no llegaron los últimos números a sus kioscos habituales

De su final se hicieron eco los medios de comunicación, como "El País", que en el día 12-02-1987, Amelia Castilla firmaba un texto titulado: "Desaparece la revista 'Madriz', financiada durante tres años por la Concejalía de Juventud". En el cuerpo de la noticia se podían leer unas sentidas declaraciones de Hernández Cava: "'Madriz' suplía una carencia del mercado que con su desaparición quedará latente, pero con los medios del Ayuntamiento era imposible sacarla con dignidad. [...] En unos meses es probable que volvamos a sacar la publicación sin ayuda del Ayuntamiento. [...] La publicación no era rentable políticamente. Es absurdo hablar de problemas económicos cuando se gastan mucho más dinero en fuegos artificiales, por ejemplo".

Al cerrar, en 1987, parte del equipo afirmó que no era una despedida en firme, sino sólo un "hasta pronto", que continuarían sin la tutela municipal algunos meses después. Aquello no ocurrió hasta un año más tarde, en abril de 1988, cuando surgió la revista "Medios Revueltos".

Una portada de Fernando Bellver presentaba el primer número de esta nueva publicación, de periodicidad trimestral y con una tirada más modesta (10.000 ejemplares). La nueva propuesta fue editada por "Medios Revueltos", una asociación cultural que había organizado un seminario sobre la historieta en la Universidad Internacional Meléndez Pelayo. Manuel Ortuño, junto a Felipe Hernández Cava, fueron sus directores, y el objetivo que pretendían cumplir era "combatir la compartimentación de los lenguajes del arte y especialmente el coto en el que suele encerrarse la gráfica". En definitiva, querían volver a experimentar.

Desaparecida la revista "Madriz", sus autores también fueron

parte de una exposición titulada "Angulema en Madrid" en la que compartían espacio con grandes nombres del mercado franco-belga, en el Centro Cultural de Arganzuela, que se celebró del 15 de marzo al 18 de abril de ese mismo año

4. CONCLUSIÓN: UNA NUEVA "MADRIZ"

En la exposición "De Madrid a Madriz", dentro de la II Semana de la Historieta de Madrid (1985), donde se ofrecía una muestra de las revistas de cómics surgidas en Madrid desde 1900, aparecía una cita interesante sobre esta publicación: "Aparecida en 'el foro' para enero de 1984, la revista 'Madriz' dejó patidifuso al personal. La gente no sabía qué hacer con aquello, aparte de comprarlo con unción. Cayó en la movida como agua de mayo y removió las aguas historietiles de tal modo que hasta los lodos se agitaron. . ¡Llegó la renovación de la historieta en España!... De lo que no hay la menor duda, es que 'Madriz' ya creó escuela y secuelas. En la historia del tebeo madrileño, habrá que hablar de un antes y de un después del 'Madriz'...".

En 2007 la revista "Madriz" volvió a los kioscos, bajo el mismo título, pero con diferente contenido. "Madrid, capital del sur de Europa, reclamaba una publicación que desde el rigor y con las herramientas del buen gusto relatara su bulliciosa vida interior, su intensa actividad económica y su abrumadora oferta de ocio". La editorial independiente "Revistas Exclusivas" es la responsable de esta nueva andadura; camino que comenzó con esta publicación periódica en la capital de España para luego abrir otra en Barcelona, de nombre "Barcelonés". "Ambas publicaciones han sido galardonadas internacionalmente, alcanzando gran reconocimiento en disciplinas como el diseño, la fotografía o la ilustración", explican en su página web.

En cambio, observando las dos versiones de la revista "Madriz", la clásica y la moderna, y comparándolas entre sí, se aprecia que poco queda de la primera en la segunda, más allá de las palabras, el título y el espíritu de la mítica cabecera, que tampoco está mal. La "Z" vuelve a marcar el lugar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ÁLVAREZ DEL MANZANO, J. M., *Los otros bandos. El cómic municipal*, ABC, 14-04-1984, consultado online el día 23-01-2012. <http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1984/04/14/035.html>

CASTILLA, A., *'Madriz' seguirá publicándose, pese a la oposición del Grupo Popular*, El País, 23-04-1984, consultado online el día 23-01-20122. <http://www.elpais.com/articulo/madrid/ALVAREZ_DEL_MANZANO/_JOSE_MA-

RIA/TIERNO GALVAN/ ENRIQUE/ MADRID/MADRID /MUNICIPIO/ AYTO/ DE MADRID HASTA 1999/ Madriz/seguira/publicandose/ pese/oposicion/Grupo/Popular/ elpepiespmad/19840423elpmad_4/ Tes>

CASTILLA, A., *Desaparece la revista 'Madriz', financiada durante tres años por la Concejalía de Juventud*, El País, 12-02-1987, consultado online el día 23-01-2012. <http://www.elpais.com/articulo/madrid/HERNANDEZ CAVA/ FELIPE/MADRID/ MADRID /MUNICIPIO/MADRID/ AYTO/ DE MADRID HASTA 1999/Desaparece/revista/Madriz/financiada/ durante/anos/Concejalia/Juventud/ elpepiespmad/19870212elpmad_3/ Tes>

DOPICO, D., *El cómic underground español, 1970-1980*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2005

GUIRAL, A., *Del tebeo al manga, una historia de los cómics. 6. Del comix underground al alternativo*, Girona, Panini Cómics, 2008.

GONZÁLEZ-VEGAS, M., *El Ayuntamiento invierte seiscientas mil pesetas en editar un "cómic" chabacano*, ABC, 14-04-1984, consultado online el día 23-01-2012. <http.//hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1984/04/14/035.html>

LARA, A. (comisario y coordinador)., *Tebeos: Los primeros 100 años*, Madrid, Catálogo de la Exposición de la Biblioteca Nacional, Anaya, 1996.

MENÉNDEZ MUÑOZ, R., *Entre la ilustración y la historieta: Las obras de LPO y OPS en la revista "Madriz"*, Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2004, consultada online el día 23-01-2012. <http://eprints.ucm.es/4432/>

MERINO, A., *El cómic hispánico*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2003, pp. 142-145.

REDACCIÓN EL PAÍS, *'Madriz', un ensayo de historieta urbana*, El País, 03-01-1984, consultado online el día 23-01-2012. <http://www.elpais.com/articulo/cultura/MADRID/MADRID /MUNICIPIO/Madriz/ensayo/historieta/urbana/elpepicul/19840103elpepicul_3/Tes>

REDACCIÓN EL PAÍS, *El equipo de 'Madriz' publica 'Medio Revueltos'*, El País, 18-04-1988, consultado online el día 23-01-2012. <http://www.elpais.com/articulo/cultura/HERNANDEZ CAVA/ FELIPE/equipo/Madriz/publica/Medios/Revueltos/elpepicul/19880418elpepicul_9/Tes>
Web de la nueva revista "MADRIZ" <http.//www.madriz.com/>

Cairo

Una revista en la que lucía el Sol

Doc Pastor,
Periodista
Fundador y director de *Ruta 42*

Quizá suene extraño o incluso imposible pero no hace tanto en los kioscos se encontraban revistas de cómic, sobre y por, pero no solo una o dos, más bien aproximadamente veinte cabeceras se cruzaban, volcaban el arte de sus autores y llevaban fantásticas historias a sus lectores.

Por citar algunas nombraremos a la mítica *Cimoc* (que no es más que cómic del revés, aunque algunas personas nunca se han dado cuenta), *El Víbora* y *Cairo*, que es la que a nosotros nos importa y sobre la que vamos a hablar. Esta publicación llegó a las estanterías de la mano de Norma Editorial entre los años 1981 y 1991, con un total de 75 números y dos etapas bien diferenciadas en ese par de lustros de existencia, pero antes de seguir vamos a pararnos un momento para aclarar algunos conceptos clave que ayudarán a la comprensión de este escrito

Terminología clave

Comencemos por "Underground" y su vinculación al mundo del cómic. Al igual que los demás medios se vieron afectados por los años 60 no podía ser diferente en lo que nosotros seguimos conociendo como tebeos, y fue en los Estados Unidos de América (¿lo dudaba alguien?) donde comenzó todo. Primeramente como una simple alternativa de edición y trabajo, apartarse de las grande editoriales, y según pasó el tiempo como paradigma y demostración visual de lo que era la contracultura, la revolución estudiantil y un claro intento por romper las normas establecidas tanto en formas, ideas y estilos. Por supuesto España no fue ajena a esta tendencia y se desarrolló en sus propias viñetas desde 1973 con el *El Rrollo enmascarado* siguiendo más tarde con la ya

citada *El Víbora*, y la también desaparecida *Makoki*, que cogerían la antorcha y comenzaría a usar para referirse a sus propios autores con "la línea chunga" con preponderancia de personajes marginales y sin escatimar en sexo si era necesario.

Justo enfrentando a esto tendríamos "la línea clara" de la que *Cairo* se alzó como claro exponente y defensora, en un intento de recuperar valores clásicos del cómic e historietas que, de principio, fueran asequibles para todo el público. El principal valor de esta, perdón por la repetición, línea es Hergé, conocido autor y padre de Tintín en el que con una sencilla lectura podemos ver las pautas básicas que se buscaban, con un dibujo nítido, unos fondos claros y una trama con un desarrollo lineal. Todo esto sería tenido en cuenta por los miembros de *Cairo*, además de un claro interés por los argumentos más aventureros aunque sin dejar de lado cualquier posibilidad que quisieran explorar.

En este punto conviene hacer un rápido comentario sobre la exposición "Tintín en Barcelona" que se realizó en *1984*, una muestra que pretendía dar una mayor visibilidad y respeto al medio en nuestra sociedad, pero que más bien hay que decir que salió (y coloquialmente) el tiro por la culata siendo criticada por escoger a un "personaje infantil", enemistándose con conocidos nombres como Román Gubern, Javier Mora o el casi legendario Víctor Mora que creó, junto a Ambrós, *El Capitán Trueno* en 1956, lanzando el "Manifiesto contra la exposición Tintín y Hergé". Al otro lado estaban varios de los autores de la revista que estamos tratando, por supuesto también Norma Editorial, que apostarían totalmente por el estilo que la misma destilaba.

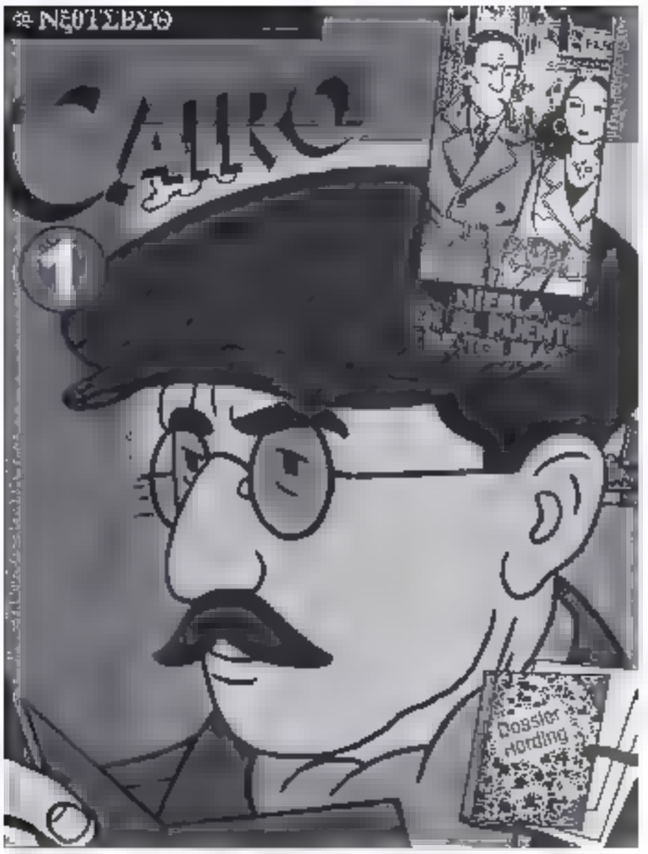
Y así podemos retroceder un poco en el tiempo, hasta 1981, para ver publicado el primer número de Cairo. Pero ¿qué tenía de especial? Veamos lo que dice Borja Crespo, periodista del grupo Vocento, sobre esto:

"Una cabecera mítica, indispensable en una era dorada del cómic que no volverá a repetirse, ya que el formato revista ha desaparecido prácticamente en el mundo de la historieta. Sirvió de plataforma para dar a conocer el trabajo de autores ahora muy reconocidos, con trabajo cercanos a lo experimental a veces... una propuesta diferente, que cubría un hueco importante".

Es difícil decir más en menos palabras

Repaso a la primera etapa de este título

Joan Navarro sería el primer director de la revista, hasta su primer cierre en el que se marcharía para lanzar Complot, desde 1981 hasta 1984, precisamente el mismo año en que se realizó la mentada exposición "Tintín en Barcelona". Hay que destacar la diferenciación que desde un principio ya, tanto él como la editorial, buscaban para alejarse



de lo que estaba siendo el cómic más popular con esa "línea chunga", esas reminiscencias *underground* que tan bien sabemos poblaban los años 80, no en vano no hacía tanto que se había salido de una firme dictadura y las ansias de libertad, de probar todo lo que antes no se podía, estaban ahí.

Quizá lo más significativo, o más bien lo primero que llamaba la atención, era la denominación a la que se acogieron, ese "neotebeo" que decoraba la parte superior de sus portadas desde el primer número, aunque los lectores no tendrían la explicación del mismo hasta seis después. La idea sería el contar con autores jóvenes, de mentalidad abierta y que explorasen nuevos caminos, por eso el "neo", y también de apostar por la tradición propia de nuestro país que tanto debe a la cabecera que otorgó su nombre a todas las demás, el *TBO*

Vamos a transcribiros la declaración de principios que se podía leer en ese número uno, que dejará muy claras las intenciones, objetivos y la visión que tanto la dirección y los autores tenían:

"Pues como a nosotros no te gusta envenenarte, amas las historietas que cuentan algo, leíste el TBO de pequeno, tienes todos los álbumes de "Tintín" con lomo de tela y tu corazón gusta de llorar recordando una vieja colección de cromos a la vez que tratas de olvidar de aquellos años en que te hiciste hippie y hasta llegaste a hablar mal de los Beatles

En Cairo encontrarás mensualmente además de una sucesión de historietas o artículos, una ideología común a través de todos ellos. La de aventuras de nuestros días. La del Neotebeo"

De esta forma quedaba más que entendido de lo que pretendía escapar, con esa referencia a las drogas que era *"envenenarte"* o los guiones poco profundos que se podían leer en otras publicaciones y que ellos contrarrestaban ofreciendo *"historietas que cuentan algo"*, unos elementos que sumados daban lugar a una interesante revista, pero sin olvidarnos de los autores y el hecho de que casi todos ellos fueran valencianos y se englobaran dentro de lo que se conocería por La nueva escuela valenciana.

Entre esos nombres tenemos a Mariscal (sí, ese Mariscal), Cifré que no necesita presentación alguna o Pere Joan, que pasan de lo que estaba siendo habitual en un cómic más "progre" y de protesta para acercarse a lo que podemos denominar "costumbrismo", si lo miramos en relación al otro término, aunque podría ser más adecuado también hablar de "aventurismo" por la tendencia de algunas historietas. Hablando con este último por teléfono comentó que entre ellos, los que hemos citado y los demás, se sentían *"como un equipo, aunque no siempre tuviéramos mucho contacto"*, pero a esto ayudó el trato de "*colaborador y amigo*" que profesaba Joan Navarro, además de *"no poner pegas cuando queríamos experimentar"*.

Quizá fue precisamente eso parte de su éxito, y el que algo más de una década después de su cierre la estemos recordando, el hecho de dejar espacio a sus creadores para poder contar las historias que querían, de la forma que querían y con el estilo que querían, aunque todos siendo fieles a esa línea clara

Otros autores que hicieron su aparición fueron Miguel Gallardo, en el que no entraremos ya que esta revista trata en profundidad su persona, Mique Beltrán y Daniel Torres, este estaría ligado de forma indisoluble a la publicación y sus nombres son casi sinónimos el uno de la otra. Vamos a hablar un poco de él en esta primera etapa de Cairo, con una importancia que llegaría incluso al número de cierre final.

Daniel Torres, el hombre tras Vargas

Al igual que otros tantos podemos encontrarle en El Víbora, no en vano ha sido una importante cabecera hasta prácticamente nuestros días, y ya en la portada 4 de la revista que nos ocupa y en las páginas interiores con la primera entrega de *Opium* en la que recupera el espíritu más *pulp* de antaño, de esas revistas americanas de los años 50 en que el villano era un sosías del malvado Fu Manchú de Sax Rohmer (y también aquí, claro) y sus dos protagonistas llamados Rubén Plata y Dulce Blanca Clara en los que no hace que entremos en el porqué de los nombres, ya que cualquier lector habitual podrá sacar rápidamente sus propias referencias al respecto

El estilo del que hace gala Torres, y que irá mejorando hasta alcanzar el que todos bien conocemos, es casi caricaturesco, algo exagerado en un intento muy bien hecho de ridiculizar esos arquetipos del héroe, el malo y la dama en apuros pero al mismo tiempo rendir un cariñoso recuerdo que casi podríamos decir que es más homenaje que otra cosa.

Pero si algo marcó un antes y un después, tanto en la revista como en la propia carrera del autor fue la historia, por entregas, de Tritón que

no era más que el comienzo de *Las aventuras siderales de Roco Vargas* Esta es su obra más conocida y longeva, ya que se extiende desde ese momento y llega hasta hoy siendo el último álbum *La balada de Dry Martini* que salió a la venta en 2006.

Esta larga saga es todavía más deudora de ese espíritu de décadas pasadas, más en concreto de *Flash Gordon* y de *Buck Rogers* con unas naves de un estilo totalmente retro y una arquitectura más *art decó* que otra cosa, aunque este toque también se puede observar claramente en su diseño de personajes, vestimentas y básicamente en todo el universo de Vargas, una fantástico lugar en el que el autor desarrolla una imaginación trepidante en la que lo primero es la aventura

Hay que hacer hincapié también en el avance que se da en el tratamiento de los caracteres, más complejo que lo que había hecho hasta el momento, empezando ya por el protagonista que se ha convertido en un famoso escritor pero solo para escapar de la larga sombra que proyectaba su pasado. Y desde este punto todos los demás, aunque no nos engañemos y en el más puro homenaje a estas *space operas* los buenos son muy buenos y los malos son muy malos.

Dentro de esta primera etapa también comenzará la publicación de *El misterio del Susurro*, ya en 1984 que es precisamente el año del primer cierre de *Cairo* aunque volvería poco después.

Antes de encaminarnos por este nuevo camino, esa segunda trayectoria, y ya que hemos hablado de Torres no sería mala idea hacer un breve repaso por Mique Beltrán.

Mique, dando vida a Cleopatra

Este autor llegó a *Cairo* en el número 7 con su Cleopatra en la historieta "Pasaporte para Hong Kong", en una creación bien depurada y con un estilo muy claro, deudor a su vez de los tebeos de aventuras y es inevitable no notar las referencias hacia Bruguera y con clásicos americanos, ya sean del mundo del cómic e incluso de los dibujos animados, y hay que decir que no nos cuesta en absoluto nada

imaginarnos cada una de las viñetas vistas a través de un televisor, algo que sí tendríamos con Marco Antonio que no es otro que el hijo de la ya mentada Cleopatra, un personaje que casi eclipsó al que le dio la vida

Al igual que con Daniel Torres es todo un mundo de blancos y negros, con buenos muy buenos y malos muy malos, pecando un poco de una definición muy simplista de sus caracteres pero que por otro lado es altamente funcional y logra que las desventuras de la joven sean fluidas y altamente adictivas.

Lamentablemente el cierre de *Cairo* haría que no pudiera ver terminada su serie.

El cierre de una etapa

Por supuesto estos dos nombres, Torres y Beltrán, son solo una parte de una larga lista entre los que también estaba Sento con "Velvet Nights", sin dejar de lado a Mariscal y su portada del número 20/21 con unos tipos que recuerdan mucho a Cobi, su creación para los Juegos Olímpicos de Barcelona en 1992, además de realizar cuatro entregas de *Los Garriris*

A pesar de la calidad que se ofrecía, de las ansias de experimentación y de una gran cantidad de autores con buenas series en sus manos llegó el momento del cierre. Sobre los motivos de esto hemos hablado también con Pere Joan que dijo:

"Hasta lo que yo sé el cierre vino dado por una bajada en las ventas, aunque luego se supo que los datos estaban atrasados y parece que sí se sostenía. También estuvo el problema de un número que no llegó a salir por culpa de una inundación y al ser una revista mensual el fallar un mes es mucho"

De la forma que fuera el tema es que Joan Navarro se marchó para crear Complot y se llevó consigo a muchos de los que estaban en *Cairo*, aunque su aventura editorial no terminaría de tener éxito y cerraría solo al par de números.

Pero tres meses después la revista que nos ocupa volvería a abrir sus puertas

Historia de una segunda parte

Bajo el mando de Rafa Martínez y Montesol, ademas de la coordinación del conocido Antoni Guiral, regresó al mercado entre los años 1985 y 1991, en el que sería su cierre total y definitivo quedando ya solo para el recuerdo.

Esta nueva trayectoria sería *"más ecléctica"* en palabras de Guiral, apartándose de lo establecido por Navarro pero *"sin olvidar propuestas más arriesgadas, continuando con material extranjero de calidad, como Vittorio Giardino o Jacques Tardi, e introduciendo a nuevos autores*

jóvenes"

Ya quedando solo Daniel Torres de la anterior hornada, que además llegaría a encargarse de la portada del último número y dejando así claro su unión ya para siempre a la cabecera, se incorporarían otros como Pep Brocal, Pellejero, Miguelanxo Prado a quien bien situamos por "Fragmentos de la enciclopedia délfica" o Manel Fontdevila que lleva años siendo uno de los pilares de la satírica *El Jueves.*

Hablando con este último comentó que *"el Cairo en el que yo colaboré ya no era esa revista magnífica de los primeros tiempos, pero vaya, para mí fue muy importante poder empezar ahí"*, destacando además que el trato con los creadores seguía siendo bueno, en concreto él lo tuvo con Laureano Domínguez, hoy en Astiberri, sobre

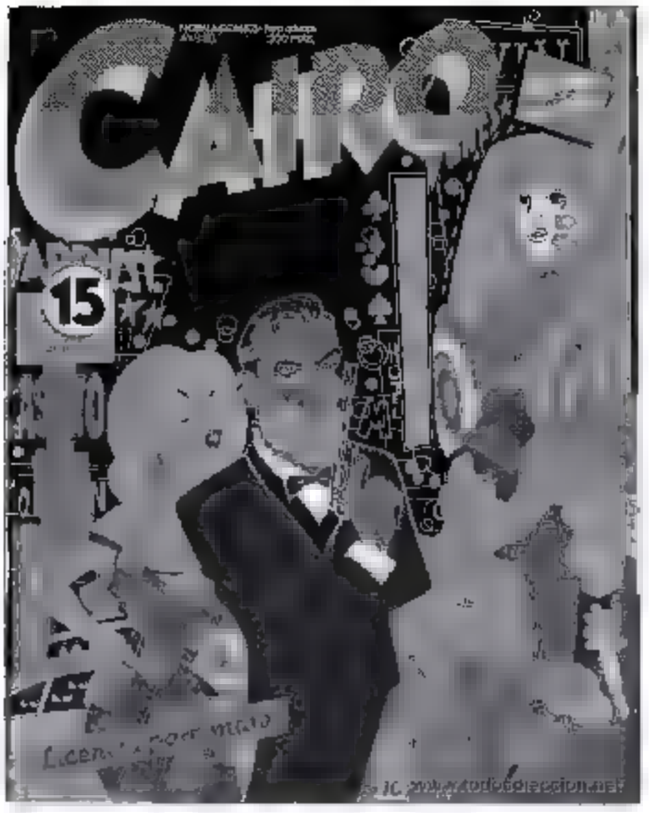
quien dice que *"era, básicamente, una persona muy amable, a la que entregaba mis dibujos y de la que recibía los comentarios pertinentes, a veces suyos, a veces de parte del editor".*

Muestra de este respeto que existía por los dibujantes y colaboradores quedaba patente en el tema de monetario y es que *"pagaban puntualmente, que parece un dato tonto pero que es algo que no me volvió a pasar hasta que estuve en El Jueves".*

Por su parte Torres sigue con su personaje Roco Vargas y comenzará en 1986 el que será, en ese momento, la última aventura que curiosamente será una precuela y llevará el nombre "La estrella lejana", aquí el antiguo héroe espacial recuerda su infancia y sus primeros viajes siderales a bordo de la nave que da título a la historia

Ya estamos a mediados de los ochenta, una época convulsa en muchos sentidos y también para las revistas de cómic, viendo el cierre de algunas como *Madriz* y sobreviviendo a duras penas, a pesar de la nueva línea más *"moderna con artículos de temas varios, autores de trazo personal, obras difíciles de clasificar, pero incorporando historietas algo más "comerciales", más de "género", muy entre comillas Igualmente, hubo espacio para la experimentación"* de nuevo en palabras de Antoni Guiral.

Precisamente saliendo de *Madriz* llegarían Ramón Marcos y Ana



Miralles, ya en la recta final de *Cairo*, con *Los sucesores* y *Marruecos Mon Amour* respectivamente, contando ella con guiones de Antonio Segura, habitual colaborador de Jordi Bernet y que nos dejó a comienzos de este 2012. No hace falta presentar el buen trabajo que hizo este profesional ya que todos conocemos de memoria alguna de sus obras, en mi caso siempre estará la inquietante *Kraken*.

Aunque se estaba apostando por la juventud, y una cierta además de necesaria desconexión con la etapa anterior, volverá Micharmut para realizar *Raya* que no era más que un típico detective de novela barata al que lleva hasta el infierno, lugar en el que tendrá que hacer su labor entre ángeles y demonios. Para algunos críticos esta sería la mejor obra del autor, a pesar de que no llegaría a ser terminada dentro de *Cairo*

Llegamos así hasta el maldito número 75, el que marcaría el cierre y final de una época en la que las revistas de cómic estaban en los kioscos compartiendo espacio con otras populares, un tiempo que hoy en día parece realmente imposible que vuelva. Fue justo en esta última entrega cuando Daniel Torres, de nuevo él, daba comienzo a "El Octavo Día" además de la portada que también fue obra suya dejando de nuevo claro que era el autor más representativo de la cabecera.

Hoy en día todo esto no son más que letras y viejos tebeos en el cajón de alguien, el que una publicación de estas características pueda volver a las tiendas es del todo impensable, muestra de ello y que sirva de cierre para este artículo es la opinión que han compartido Pere Joan y Antoni Guiral al respecto.

Pere Joan

"No hay revistas ya que el lector prefiere esperarse y comprar el tomo completo. La revista creaba opinión y tendencia, lo otro es el autor en solitario y solo lo que él quiere contar. También hay un factor importante, que se ha perdido, y es que no es lo mismo enfrentarse a una historia corta o por episodios que a todo un tomo".

Antoni Guiral

"Creo que no, que ahora, si se editase una revista mensual de historietas, debería de ser distinta, tanto en su concepto como en su contenido. Han pasado muchos anos, el mercado es muy distinto y los lectores, también. Es más, habría que "recuperar" lectores para que una publicación así resultase rentable".

A modo de conclusión

Es evidente que este texto no hace justicia real a lo que fue Cairo y que la única forma de conocer a la misma es leyéndola, algo que se presenta complejo dado que hace más de una década que se cerró, además que la desaparición de *MegaUpload* ha hecho que desaparezca el material de la misma que estaba alojado en ese servidor.

El trabajo que se hizo desde la dirección y los autores fue notable, claro ejemplo de una época en que el tebeo español parecía que comenzaba a vivir una nueva época de esplendor aunque realmente nunca llegase a despegar, pero con todo esta revista dejó bien claro lo que podría haber llegado a ser y siempre podremos consultar los ejemplares sueltos que tengamos por casa.

Y nosotros, desde esta modesta publicación de estudio de cómic, solo podemos decir ¡Viva *Cairo*! Un recuerdo de algo que pasó

Ilustración: Yves Chaland

Homenaje a la línea clara aparecida en *Cairo* #51 (XXXX), por Yves Chaland

José A. Ares · Jordi Bayarri · Berto Fdez · Miguel A. Pérez · Antonio Santos · Iván Samago · Nacho Tenorio

La RAÑA también es un blog

WEBCÓMICS · ARTÍCULOS · RESEÑAS
ILUSTRACIÓN · NOTICIAS · Y MÁS...

A Spaniard in the Works

"Un español ito en Obras"

Eddie Campbell
Historietista
Teórico de la Novela Gráfica

Parte 1[1]

En abril pude asistir al Salón del Cómic de Barcelona[2]. Hayley Campbell[3] voló desde Londres para verme, y realizó una reseña[4] del evento para el *Comics Journal.*

Me gusta el que la prensa española cubra el tema del cómic como algo normal, sin el bochorno militante con el que se le trata en el mundo angloparlante. Aquí hay un reportaje en el blog *JOT DOWN, Contemporary culture mag*[5] de una mesa redonda muy compleja sobre la autobiografía en el comic, en donde cada participante tuvo su propio traductor.

Desde junio del año pasado, Astiberri ha publicado cuatro de mis libros en España, o bien tres obras distintas, si contamos los dos volúmenes de *Alec.* Los otros son *El Destino del Artista* y *Agencia de Detectives Black Diamond.* Llegué con la expectativa y también la esperanza de realizar un buen número de entrevistas, y así fue.

1 NdA. A mis colegas españoles, *a Spanner in the works* "tirar un tornillo al engranaje" significa causar problemas deliberadamente *"A Spaniard in the Works"* es un juego sobre esa expresión, usado por John Lennon como título de un libro publicado en 1965 y traducido en España como *Un Espanohto en Obras* título del que nos servimos en este artículo.

2 Del 14 al 17 de abril, 2011

3 Hija de Eddie Campbell

4 http /www tcj com/the day i almost killed kurt busiek

5 http /www jotdown es/2011/05 salon comic barcelona 2011

Una de ellas[6] en el espléndido blog *Entrecomics*[7].
" Me gustaría hablar sobra la novela gráfica" me comentó el muy afable *Tío Berni*[8]. "Uh-Oh" pensé, mirando a ver si podía escapar de allí en una carrera limpia hacia la salida.

Parte 2

En el caso de que lo que sigue os resulte un coñazo, aquí os dejo una mueca divertida en un ascensor español[9].

Así que El Tío Berni (su nombre en realidad es Alberto, lleva una eternidad clasificar a la gente por sus seudónimos cibernéticos) me estaba preguntando sobre "la novela gráfica" ¿En qué momento se interesaron por algo así? España tiene sus propios nombres para designar los cómics. La última vez que estuve aquí, en 2005, no parecía que necesitasen otro. Tan pronto como llegué a casa abrí la Wikipedia española y busqué el término *Novela Gráfica*.

Y lo que encontré me dejó perplejo

La entrada resultaba perfecta en su simplicidad. Parecía algo que podría haber realizado yo mismo. El tema aparece descrito como movimiento, nombrando a sus más importantes representantes; Clowes, Sacco, Seth, Satrapi y otros. Todo eso en tan solo 168 palabras. Una gran diferencia con la versión americana, una tediosa travesía a través de una jungla que te lleva por tres semanas de "definición", parrafadas tras parrafadas de "historia" cascadas de pantallas sobre pinturas rupestres, tapices medievales, y análisis de todas las candidaturas desdeñables al título de "Novela Gráfica". Cuando realmente llegamos a algo relevante, por ejemplo *Maus*, llevamos leídas unas 2655 palabras (de un total de 3821) y nuestras ganas de vivir se han vaporizado.

Y los dibujos... la versión americana tiene imágenes de Kane, Corben y Gulacy que representan el inicio de la etapa manierista del *comic book*, llena de superhéroes con posturas absurdas. La página es grotesca, vergonzante y debería ser eliminada. La sublime versión española, por otro lado, solo nos muestra una buen nutrida estantería en una librería especializada. No hay aquí nada engañoso. La página se creó en 2004.

¿Pero cuándo comenzaron a hablar sobre *La Novela Gráfica?* El bloguero *The Watcher*[10], en un post de 31 de marzo de 2009, explica los términos que se utilizaban al principio en España; *tebeo, cómic,*

6 NdA. La traducción de google de la introducción de la entrevista me proporciona un fabuloso "peluquín" blanco en lugar de un "tupé" Como diría cualquier madre, lo importante es la salud.

7 http://www.entrecomics.com

8 Coordinador de Entrecomics

9 El original venía ilustrado con una foto de Eddie Campbell y su hija ante el espejo de un ascensor

10 http://thewatcherblog.wordpress.com

novela gráfica (no intentes leer esto en el traductor de Google, ya que solo conseguirás un fusilamiento sobre el tema que sirve para poco menos que para desayuno del perro). El término original del medio fue *historietas,* o pequeñas historias. La palabra "tebeo" proviene de la revista *TBO,* publicada originariamente en 1917 y que en 1930 ya había vendido suficiente como para darle su nombre a todo el mundillo. Creo que la palabra inglesa *comic* se infiltró en los 70, justo cuando las historias de las tiras de prensa americanas lograron el éxito internacional y autores como Raymond, Foster o Caniff fueron elevados al nivel de maestros. España siempre ha sido buena publicando a los viejos maestros, y el mismo *The Watcher* se sorprendería de saber que para nada son tan familiares para el lector de cómics americano medio como lo son para él. Tengo varios libros en espanol que, al menos por aquel entonces, no estaban disponibles en lengua inglesa, incluyendo una colección de diez concisos volúmenes de *Julieta Jones*[11], de Stan Drake. Finalmente, tenemos la llegada de la "Novela Gráfica" que, en palabras del propio bloguero, es una chorrada. Sin embargo, un año después y para agrado mío, el autor cambia el paso. Entro aún más en materia y me encuentro un documento al que se hace referencia. Algo que en mi opinión había tenido su momento (efímero) en el sector y que había pasado a mejor vida hacía ya cuatro o cinco años. Me refiero al "Manifesto de la Novela Gráfica de Eddie Campbell". Si no lo conoces, se me ocurren a bote pronto seis sitios donde puedes encontrarlo en inglés. Aquí hay uno[12]. La Wiki española enlaza a una traducción de *68 Revoluciones* (de mayo de 2007). Pepo Pérez publicó otra traducción el año pasado[13], y sé que también está disponible en portugués y en francés. Nunca había escrito algo con tanta difusión. Ha sido descrito como "un documento que sin ser, en su conjunto, del todo serio, tampoco lo es del todo burdo"[14]. En España, cuando los periodistas quieren explicar lo que es "la Novela Gráfica" recurren a mi pequeño manifiesto. En principio lo escribí como una declaración de intenciones, una manera de evitar que mis compañeros dejasen de discutir sobre el significado del término, para que este no fuese un motivo de confusión y desconcierto para el mundo, sino una herramienta para promover nuestras ideas.

En diciembre de 2007, el término *novela gráfica* se había adentrado tanto en las veredas de la consciencia cultural que la revista literaria *online Literaturas.com* ofreció a sus lectores un especial titulado *"Del Cómic a la Novela Gráfica"*, que abarcaba

11 *The Heart of Juliet Jones*

12 http://donmacdonald.com/2010/11/eddie-campbells-graphic-novel-manifesto/

13 http://pepoperez.blogspot.com/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html

14 http://graphicnovelclass.blogspot.com/2007/08/if-this-be-to-increase-sum-total-of.html

15 artículos. Luis García coordinó el suplemento, y en él intervinieron, entre otros, el novelista José Ángel Mañas, el poeta Vicente Muñoz Álvarez, el historietista Ángel de la Calle y el director de *Tebeosfera.com*, Manuel Barrero. Las piezas resultan más o menos interesantes. Para dar una idea del tono de las mismas, una de ellas trata, desde un punto de vista postmodernista, sobre Alan Moore y *Watchmen*, y de cómo *From Hell* es "una obra maestra que nos enseña la manera de realizar metaliteratura sin sacrificar la literatura".

Todo va bien hasta que entra en acción el experto en cómics. Manuel Barrero, en un extenso ensayo titulado *La Novela Gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial*, escribe lo siguiente[15]: "*Eddie Campbell, el dibujante de From Hell, un cómic que se llama así mismo novela gráfica pese haber sido previamente serializado, ha erigido un manifiesto en defensa del neologismo, afirmando que la novela gráfica engloba una nueva forma de arte, un movimiento, una causa. Un enfoque que resulta elitista y que genera un juicio de valor y que puede llevar a la separación de los lectores en categorías, los cultivados y los que no lo son, la fragmentación de las posibilidades del medio, etc.*

Hablando en plata, Barrero no es alguien al que elegiría para representar mi medio. En tan notable compañía, se averguenza a sí mismo con su provincianismo cultural. ¿Quién podría pensar, y menos un fan de los cómics, que un texto que ha sido previamente serializado ya no puede ser considerado una novela? ¿De dónde viene, en todo caso, todo este asunto de poner etiquetas? En mundo, mucho más amplio, de la escritura (dejaremos "la literatura" para otro momento), una idea así debe sonar, cuanto menos, curiosa.

Sin embargo, y por fortuna, España tiene otros representantes de un corte más cosmopolita.

¡Atención, mueca![16]

Parte 3

Leí la página de Wikipedia que tanto me había impresionado, la traduje del español, y un pensamiento me cruzó la cabeza. ¿Estaba ante algo que había sido así desde el principio, o como resultado de una serie de circunstancias? Abrí la sección de historial y me di cuenta de que se habían realizado un número de correcciones alrededor de mayo de 2010, incluyendo el enlace a pie de página del manifiesto. Lo que es más, las enmiendas al texto daban invariablemente una obra concreta como fuente.

La Novela Gráfica, de Santiago García, se publicó a finales de marzo del año pasado. Su editor es el mismo que el de mis propios libros, Asti-

15 Articulo entero en: http://www.literaturas.com/v010/sec0712-suplemento/articulo8diciembre.html

16 Vid. 9

berri, y durante el Salón de Barcelona, compartimos brevemente mesa de firmas. Eché un vistazo a su obra y tuve el placer de llevarme una copia, pero no me di cuenta, hasta que llegué a casa, que éste es libro sobre el tema que me hubiese encantado haber escrito yo. Sin dejarse atrapar por argumentos risibles sobre qué se supone que es una novela gráfica, García arroja luz sobre las características, cada vez más distintivas, del panorama actual del cómic, y explica en qué difieren sobre la situación previa en el sector. Estas características son, en esencia, el respeto por la voz del autor, una mayor visión de la historia del medio, una apuesta por un mayor reconocimiento en el panorama cultural y una comunidad que sobrepasa fronteras internacionales. García y yo estamos en la misma línea de ver los cómics en su conjunto en términos de etapas, no simplemente de formatos (en el denominado manifiesto sugerí un "movimiento, o una tendencia en curso" con la intención de situarla en el tiempo, no en ningún medio físico). No obstante, si los cómics cohabitan, lo hacen de la misma manera en que lo hacen las distintas generaciones de una familia. El artista Pepo Pérez explicó esta idea visualmente en una secuencia de fotos[17] mostrando, por turnos, la tira de prensa, el *comic book*, y la novela gráfica.

La fase anterior de los cómics, la cual aún existe, intentándose adaptar a los tiempos como un abuelo vistiendo al último grito, había sido tripulada por corporaciones que asignaban guionistas reemplazables, artistas y otros integrantes de un equipo que trabajaba por mantener propiedades industriales, en forma de personajes. En la nueva fase el artista busca el tipo de autonomía normalmente atribuida al autor literario. Un respeto sano por la historia del medio ha conformado una creciente librería de cómics clásicos de todos los tiempos. Con anterioridad, la apreciación del pasado tendía a una visión miope. La anteriormente llamada "Edad Dorada" comenzó alrededor de 1939. Una nueva consideración ha hecho que, por fin, las obras completas de Toepffer se hayan publicado en inglés en honrosa tapa dura. Los contenidos se remontan casi cien años antes de dicho año.

La reivindicación de un mayor reconocimiento ha llevado, no solo a la consecución de premios que nunca antes había estado al alcance del historietista, sino al cultivo de un tema más universal, la propia esencia, con todo lo que conlleva, de nuestra vida y nuestro tiempo.

Los autores de este creciente conjunto de trabajos proceden y viven en todos los rincones del mundo. Por nombrar a algunos de forma breve, tenemos a Chris Ware en Estados Unidos, Chester Brown en Canadá, Marjane Satrapi en Irán aunque vive en París, Shaun Tan en Australia, Lat en Malasia, Taniguchi en Japón. Donde antes

17 http pepoperez blogspot com/2010/11/tras-de-prensa-comic-books-novelas html

había *comics, bande desinee, fumetti, tebeos, manga,* con tradiciones distintas en cada país, la nueva opción nos proporciona la novela gráfica, *the Graphic Novel, romanza grafico, roman graphique, powieść graficzna.* Si lo pensamos durante un momento nos damos cuenta de que, tras todo lo disperso que puede sonar en un principio el término, parece que hemos dado, puede que incluso de forma casual, con una acuñación internacional que acaba sonando de forma reconocible, familiar, allá donde va. García mantiene su retrato con una lucidez rigurosa. Las ideas son excitantes, algo de lo que te gustaría ser parte. El libro fue aclamado universalmente, a su autor le tiraron flores a los pies y sus compatriotas le dieron profusamente las gracias.

Bueno, más o menos. Dios, no.

Parte 4

Si hubiese llegado a conocer a Santiago García cuando publicó *La Novela Gráfica* le habría dicho "lo has hecho, y no te van a dejar impune, van a ir a por ti" "¿Quién?"

En realidad no lo sé, existe entre tanto gente tranquila, que, sentada en su casa, tiene una capacidad inconmensurable de discutir sobre las palabras "novela gráfica". Los has despertado, sí, incluso en España, el Destino va a poner a *un espanolito en obras*[18].

18 Vid 1

(Puesto que fue por mi manifiesto por lo que, en parte, te has visto envuelto en esto, siento que tengo que ponerme de tu lado, aunque por supuesto yo solo describí lo que consideré como cierto, y tú viste lo mismo que yo)[19]

Todo empezó una noche...

José Torralba (el "españolito" de mi título) escribió, el 31 de mayo de 2010, una reseña del libro en la página con el conveniente nombre de *Zona Negativa*[20], declarándole la guerra. Los comentarios llegaron a apiñarse hasta alcanzar las 27000 palabras. Una semana después, *The Watcher*, en un post titulado *"One more time: A vueltas con la novela gráfica*[21]*"* tras haber reseñado el libro y haberlo acogido de buen grado, recapituló en su opinión anterior, y dijo "*nos guste o no, en los últimos anos se ha desarrollado un tipo de cómic muy diferente al que estamos acostumbrados"*. Su primera afirmación no recibió comentarios; esta vez recibió 60. Al final, todo el mundo entró en barrena en el blog de Pepo Pérez para dejar otros 88. Pepo blogueaba como un poseso, publicando setenta veces ese mes, normalmente con el tema de la novela gráfica. Si no era él mismo quien posteaba, discutía con Torralba en el blog de otro. Era como

19 Comentarios *off-topic* del Autor

20 http /www zonanegativa com/?p=16680

21 http /thewatcher espacioblog com post/2010/06/06 one-more-time-vueltas-con-novela-grafica

una guerra propagandística al viejo estilo.

Quizás te preguntes por qué me molesté en indagar a través de todo. Pues bien, mi nombre no hacía sino aparecer, y cualquiera que me conoce diría "claro, eso lo explica todo". Ambos lados citaban el "manifiesto de Campbell" como si por sí mismo pudiese resolver la disputa. Además, el traductor de Google no hacía sino arrojar perlas dadaístas como esta:

"*Sandman me encanta. Mucho. Pero en tal aspecto estoy de acuerdo contigo, Pepo, es un tebeo para adolescentes. Lo cual no quiere decir que sea peor que Maus, o malo. Es un buen tebeo, con episodios excelentes. Pero su público es el que es, creo. Como pasa por ejemplo con las redes para el pelo de Morrison.*[22]"

Por tanto se entiende que mi versión de los hechos existe probablemente solo en una España paralela, donde las cosas solo se parecen levemente a la realidad. Llamémosla "Googlespaña".

El 5 de agosto de 2010, Santiago García fue entrevistado por *Zona Negativa* (casi digo "en la") por Toni Boix. Los comentarios estuvieron encabezados por Torralba, quién, con sus 2500 palabras, es patológicamente incapaz de dejar las cosas estar. Justo un mes antes, mi propio *El Destino del Artista* fue lanzado por Astiberri, con traducción de Santiago García, así que ya estaba metido en esta riña al menos un año antes de que lo supiera. *Entrecomics* publicó la enorme entrevista que hacía poco se me había hecho en *The Comics Journal,* traducida, y con una preciosa apariencia cuyo *scroll* tiene la longitud de un campo de fútbol[23]. Alberto incrustó 70 ilustraciones a color, mientras que *TCJ* nunca prestó demasiada atención a nada. Como es natural, todos los combatientes tenían s propia opinión. *The Watcher* realizó un nuevo post con el título "De nuevo con la novela gráfica". En los comentarios, de forma pródiga, Torralba le dio un buen repaso al manifiesto. Barrero aplaudió y alguien más dijo; "esto no son comentarios, sino ensayos literarios". Cuando llegué a España en abril de 2011 no tenía ni idea de que me habían estado usando como arma arrojadiza durante el año anterior. De hecho, y hablando de fútbol, una de las cosas que me gusta de los comentarios de blog españoles es que todo el mundo deja de pelearse cuando aparecen los resultados de los partidos. Es como esas historias del día de Navidad durante la Primera Guerra mundial, en el que los contendientes paraban y le daban juntos unas cuantas patadas al balón, solo para proseguir con los tiros al día siguiente.

El tinglado entró en escalada cuando, el 29 de diciembre, *Tebeobien* pub-

22 Traducción española de una traducción inglesa hecha con el Google Translator de un original español

23 http://www.entrecomics.com/?p=50395

licó "La Novela Gráfica, Un Manifiesto Post Campbell[24]" que convenientemente se proporciona en español y en inglés. Creo que decidió que mi humor era demasiado y se requería un tono más serio. En *La Cárcel de Papel*[25], otra voz en toda esta historia, si bien creo que Álvaro prefiere evitar toda controversia, el nuevo manifiesto se diseccionó en 450 comentarios, para un total de 51000 palabras, lo que es la extensión media de una novela en prosa, Torralba escribió un "manifiesto anti Campbell" en el cual satiriza los diez puntos de mi absurdo documento. Tanto es así que resulta gracioso: *"el debate terminológico no es importante, y de tal modo que el movimiento podría haberse llamado 'el de los huevos rancheros', en donde no hablamos ni de huevos, ni de ranchos."*

La página tal cual está ahora no parece estar completa, pero, hasta donde puedo llegar, Pepo y Torralba han perdido los estribos de forma vergonzosa, y están hasta las rodillas en una constricción de proporciones bíblicas. Del comentario de Pepo, en referencia a otro anterior, y siempre teniendo en cuenta que esto ocurre en *Googlespain* (las partes implicadas, todos ellos hombres inteligentes, me reprenderán) *"he realizado un acto de constricción por mis comentarios anteriores, no des pábulo de este 'Sálvame' que has montado y en el que yo también he caído, para mi vergüenza, de forma violenta* (J Torralba). *Supongo que te he forzado a esto a punta de pistola, del mismo modo que te he obligado a pedir que borren algo que yo he escrito... por cierto mis excusas a todos los presentes, especialmente a Crocus, quién ha sido directamente aludido. No hay excusas, así que reitero mis disculpas..."*

El programa de traducción ha fallado en dilucidar el cierre de su discurso: *"Creo que ella reúne mucho del espíritu que flota en la atmósfera, de esas grandes esperanzas para el futuro a pesar de las crisis y las dificultades actuales. Y nada más, mis mejores deseos nuevo para este ano que comienza"* Había mucho sentimiento en el aire.

Una semana más tarde volvieron a lanzarse andanadas el uno al otro bajo el título *"¿Un formato no tan libre?"* (123 comentarios, 16300 palabras) En ese momento, para bien, Pons deshabilitó los comentarios. Más o menos por las mismas fechas, Pepo dejó el blog. Hubo dos o tres arranques más. Cualquiera puede venir y leerlos algún día en mis archivos.

¿De qué iba la discusión? ¿Con qué propósito se escribieron tantos miles de palabras con tanta furia? Unos decían "es un movimiento" otros "no puedes decir eso, solo es un formato" ¿Con qué propósito se escribieron tantos miles de palabras con tanta

24 http://manifiestong.tumblr.com

25 http://www.lacarceldepapel.com/2010/12/29-manifiesto-de-la-nove-a-grafica

furia? Algo así solo puede ser interesante en *Googlespana*.

Parte 5

Dejé esta disertación en el punto en el que se gastaron cientos de miles de palabras en discutir sobre el significado de las palabras, algo que, si bien creo que debe evitarse a toda costa, me encuentro forzado a una situación en la que creo que debo abordar la materia. En pocas palabras, me veo destinado a explicar la novela gráfica, tal y como ocurrió en la entrevista de Barcelona descrita al principio de esta serie de artículos.

Así que he desarrollado una estrategia para salir del paso sin ceder y sin ser presa de las innumerables estupideces a las que el mundo del cómic se ha visto sujeto al debate. El primer problema, navegar a través de la cuestión del formato. En este punto me gusta mencionar a Will Eisner, quien tiene una reputación sustancial tanto entre las tendencias regresivas como en las progresivas; un artista al que se suele considerar el iniciador de todo. Si es cierto o no nos lleva a otra discusión de esas que acaban en lágrimas y que deben ser evitadas. Por tanto no digo que lo sea o no, sino que es un punto de referencia en el que todos podemos estar de acuerdo.

¿Qué quiere decir Will Eisner cuando llama por primera vez a un determinado libro "novela gráfica"? Los negadores proclaman que dicha obra es una colección de historias, y que **una colección de historias no constituye una novela.** Sin embargo, El problema de los negadores es que son la misma gente que considera que una novela gráfica es un formato, sin tener en cuenta que en el campo de la narrativa **la novela no es un formato.** En otras palabras, están aplicando un doble rasero, si bien de forma inconsciente, ya que la contradicción no les resulta evidente. No creo que la mayor parte de lectores de cómic pueda separar la idea de la forma. Pongámoslo así, una canción es una forma musical, y un *mp3* es un formato. Debería ser fácil separar esos dos conceptos y extrapolarlo a los cómics.

Claramente, Will Eisner no estaba pensando en la novela gráfica como formato. Algo que resulta sencillo de demostrar. En el mismo mes en que *Contrato con Dios* se publicó por parte de Baronet Books, en octubre de 1978, también comenzó a serializar *Vida en Otro Planeta*, en el *Kitchen Sink Press Magazine*, en firmas de 16 páginas bajo el encabezado "UNA NOVELA GRÁFICA impresa en la primerísima página". Podemos deducir que, tras el primer libro, había abandonado la idea. Al lector se le instruía para cortar las páginas, doblarlas y unirlas todas con hilo o lo que fuera. Es posible que Eisner pensara que sus novelas gráficas iban a estar en un formato pequeño, como el de los libros de bolsillo, pero no confundamos aquí la cuestión (alguien le señalaría al autor que la gente por lo general no se siente inclinada a re-

cortar sus revistas así que la primera en hacerlo lo habría hecho, con toda seguridad, en vano). En su mente estaba dibujando un cómic de larga duración, al que llamó novela gráfica, y lo serializó. Es decir, no decidió *a posteriori* que sería una novela gráfica, solo mencionó esto en relación a uno de los argumentos espanoles.

Por tanto, ¿qué quiso Eisner decir con novela? La respuesta solo me lleva de la sartén a las brasas; una voluntad de alcanzar la "cualidad literaria"[26]. El problema en el que me encuentro, llegado a este punto, es que debería aclarar que quiero decir con "literario", y mi propia idea difiere en cierto modo de la de Will. Su idea de literario habría implicado una serie de libros que guardas en una estantería, en contraposición al cómic de bajo estatus y prácticamente desechable. En cuanto al desarrollo en sí, habría estado condicionado por autores como Ring Lardner si nos vamos al extremo populista y Booth Tarkington si pensamos en un tono más serio (solo tenemos que comparar la gran saga familiar de Eisner, *Las Reglas del Juego* con *El Cuarto Mandamiento*). Si el autor finalmente consiguió realizar su ambición es ya otra historia. Por el momento, basta una simple anotación; Will Eisner solía decir que imaginaba un cómic que fuese más allá de las historias "las historias de persecución y venganza" a favor de una temática más profunda, "como la relación del hombre con Dios". Desde el principio, quiso crear un tipo de cómic diferente.

En cuanto a mi idea sobre lo literario de los comics, ¿pueden ser considerados literatura? (No debemos olvidar que la novela gráfica es un tipo de historieta). La cuestión es un verdadero campo de minas. Por un lado me temo que hay una corriente de pensamiento que rechaza tal pretensión, que insiste en que la ausencia de los cómics reside en que son anti *status quo*, subversivos de un modo u otro, que la literatura es algo que nos imponen en la escuela y los tebeos el antídoto natural al encasillamiento al que nos somete la sociedad. Por otra parte, también está el punto de vista intelectual que supone a la historieta como una forma de arte autónomo, y no solo un género dentro de una tradición lectora más antigua.

Una actitud esta última que presupone que el hecho literario considera al elemento gráfico del cómic como subordinado, cuando las partes deberían tener igual importancia. Caroline Small abordó este problema hace poco en su blog *The Hooded Utilitarian*[27]:

"*Sinceramente, me resisto a creer que la literatura está hecha de palabras (y también supongo que los dibujos no están hechos de palabras de la misma manera en la que todo puede*

26 *Literaturnost*, que dinan los formalistas rusos

27 http://hoodedutilitarian.com/2010/06/hooded-polyp-parallax-review

ser considerado, de un modo u otro, un texto). La literatura no es prosa o historia. Es un registro, un conjunto de maneras de constituir un sentido y de conseguir un significado con sentido (o bien un sinsentido cargado de intención). Es un registro que en la mayoría de los casos está asociado con las palabras. Sin embargo, una simple dicotomía 'palabra-forma' no me parece la esencia literaria. Más bien yo diría "una forma, a menudo compuesta de palabras' . O bien, como afirma Baetens, 'Un medio en el que los parámetros son usados con lógica'. Los parámetros son por regla general las palabras, pero todo esto no deja de ser sino una especie de versión oficial. Una vez que la literatura nos ensena cómo pueden ser usados los parámetros, puede usarse para cualquier cosa"

En otra entrevista hace poco afirmé que *Emigrantes,* de Shaun Tan, es un libro en el que no hay una sola palabra, y que no tengo problema en considerar como literatura. Will Eisner era además un hombre práctico, no habría tenido tiempo para complicaciones de teoría literaria como la que aparece arriba, pero no habría puesto ningún pero a la hora de considerar una novela gráfica de calidad como literatura, ya sea *Maus, Palestina,* o *Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo.*

Parte 6

Cuando discutimos sobre cómo llamar a una cosa o individuo, de lo que realmente hablamos es sobre nuestra relación con el mismo. Una misma persona puede ser considerada "madre" o "hija" en función de a quién le preguntes, o "amigo" y "enemigo". Todo depende de a quién le preguntes.

Hace seis meses apareció un nuevo libro del artista Paco Roca, *El Invierno del Dibujante;* una obra de talla mundial. Lo digo tal que así porque sus otras importantes aparecieron primero en Francia, aunque en este caso eligió España para hacer su debut. No es raro en los tiempos que vivimos. Todos mis libros se publican en otros países salvo en el que vivo. En el pasado, el artista español ha tenido que mirar al extranjero para ganarse el pan. De hecho, he disfrutado el trabajo de artistas españoles mucho antes incluso de darme cuenta de ello. Ingentes cantidades de dibujantes consumados atestaban los semanarios ingleses que leía cuando niño, empezando por el trabajo de Jesús Blasco en *Zarpa de Acero.* Sus nombres y pormenores siguen siendo un misterio para mí. La entrada de Blasco en la Wikipedia termina así: *"su obra es relativamente desconocida en los Estados Unidos, su máxima notoriedad fue en tres trabajos para la revista Creepy, que fueron erróneamente acreditados a otros artistas."*

Hay un gran blog de Manuel Deskartes[28] dedicado a mostrar la labor de todos esos grandes trabajadores de los que tan poco se sabe. En los archivos de Descartes encuentro una página de *Stingray* de Sebastián Boada que bien podría haber leído, ya que el título era uno de mis favoritos allá a principios de los 60. Estoy seguro de que habría un elemento económico en este gusto por el talento español, una forma de hacer las cosas más baratas, ya que conozco a los editores demasiado bien. Digo esto sin menoscabo del nivel de dicho talento, y hay todo un mundo de cifras y detalles a este respecto que me encantaría conocer. Aquí es donde Manuel Barrero podría decirme una cosa, o cientos.

Pero mientras en los 60 el artista se convierte en una pieza anónima más del engranaje, Paco viaja como autor, proporciona entrevistas y habla sobre sus temas e ideas. *Entrecomics* transcribió el diálogo del *Panel de la Novela Gráfica* celebrado en El Salón de Getxo y lo posteó el 22 de diciembre de 2010. Aquí, Paco explica que la idea de novela gráfica trata de libertad; de formato, de género, de continuidad en los personajes. Una nueva era en cómics en donde el tema puede ser cualquiera. Verlo como una "liberación" me parece una firma de ver la novela gráfica particularmente española, pero obviamente hablamos de lo mismo Habla sobre ello en su libro. La acción se sitúa en 1957, en un círculo de dibujantes, personas que vivieron realmente y con cuyo trabajo Paco creció leyendo. Intentan zafarse de la opresión de un sistema industrial que sofocaba el potencial de su trabajo. Todo ocurre durante el régimen franquista y podemos encontrar cosas pasando a todos los niveles. Aun no tengo este galardonado libro en mis manos, por lo que no puedo hablar sobre él en detalle; solo lo he leído bajo circunstancias apresuradas durante mi estancia en España, pero encaja con unos cuantos puntos que me gustaría exponer

Me encanta el sentido del tiempo de Roca. Toda la historia está aquí, la ciudad, la atmósfera gris del invierno, el chico mirando melancólico los comics que cuelgan en las baldas del kiosco. Enfrente de los hombres está la nota optimista de las chicas alegres en el extremo izquierdo, detrás de ellas, a modo de aviso de autoridad, el agente de policía.

Si todo lo que existiera de este proyecto fuese su fantástica portada en sobrecubierta, seguiría considerándola una obra maestra.

Y, hasta que algún editor nos haga el favor de una versión en lengua inglesa, creo que el chico en el fondo está siendo amonestado por no sacar sus narices del tebeo y seguir circulando (si hay algo más estoy seguro de que alguien me in-

28 http deskartesm1 blogspot com

formará de ello dentro de poco)[29].

Aquí el editor, censurando con su bolígrafo rojo[30].

El libro de Roca es una novela gráfica inteligente y bien desarrollada, pero disfrutando como estoy de la vida que rebosan sus dibujos, caigo en la cuenta de uno de los problemas entorno a la novela gráfica. Con el creciente reconocimiento de la misma como literatura, con su entrada oficial en los "estudios literarios" hemos visto una tendencia en la crítica a hablar sobre las obras más en términos de estructura e inteligencia como textos narrativos, es decir, como "lectura" (o en el nivel más bajo, mera historia). Creo que hay cosas muy valiosas que están siendo pasadas por alto. ¿Disfrutan los críticos de las imágenes por sí mismas, como lo hacían en los viejos tiempos de los que he hablado antes? Entonces podían reconocer al artista, diferenciarlo de otro y separarlos del sinsentido infantil con el que normalmente tenían que trabajar. No estoy diciendo que debamos recorrer de vuelta tan arduo camino, sino que deberíamos por un momento pensar sobre ello durante un momento, así como en todas aquellas cosas que se han quedado en la cuneta.

29 Referencia a una de las páginas de la obra

30 Vid 29

Anexo Español

Una nota de color interesante a la discusión sobre la novela gráfica es constatar que en los 60, en España, novela gráfica era un término usado como etiqueta para un tebeo en formato de bolsillo, y cuyo título estaba dirigido a una audiencia femenina (noviembre de 1960).

Hay un montón de verborrea sobre lo pretencioso del término y de cómo constituye una amalgama de referencia artística y literaria. Sin embargo, aquí lo tenemos, 4 años antes de que se haya acuñado en 1964 (a este respecto la información americana va en consonancia con la española) en un producto bastante comercial. Conociendo este tipo de revistas, imagino que el interior sería levemente inferior a tan agradable portada, que nos muestra lo buenos que los mejores dibujantes a tinta de aquella época eran en lo suyo.

Dibujos del blog de Pepo Pérez[31], un artista de mérito, cuyo blog he referenciado varias veces durante la semana pasada. Su dibujo tiene una espontaneidad fresca que me atrae y mucho. Aquí lo tenemos en colaboración con el escritor Santiago García en respuesta a la cuestión de las protestas políticas en España en mayo.

Ha sido traducido a diversos idiomas

31 http /2 bp blogspot com -ke8cy4nR NE IhQAAv8lkKI AAAAAAAAF8g/FexB6AtI88g s1600-pepo jpg

Notas

Para cualquiera demasiado ocupado pensando en qué calzoncillos ponerse manana, aquí está lo que ocurrió. He quitado lo que estaba aquí[32] en un principio, pero no voy a borrar otro post para borrar historia, incluso si solo es una historia de sandeces, por lo que he dejado un marcador.

Bajas en la guerra:

- 17 de mayo, post en *Zona Negativa*. Borrado con sus 70 comentarios
- Post en *Entrecomics* del 29 y 30 de junio y del 1 y 2 de Julio. Hundidos con todos aquellos que despotricaron en él.
- Post de Eddie Campbell de 30 de junio desaparecido en combate. 2 muertos en combate.

Sirva esta entrada a modo de memorial

Si alguien me pide que lo explique todo, no sabría por dónde empezar.

Nota del Editor

Después de que Eddie Campbell escribiera esta serie en su blog, la misma fue traducida en otro blog español pero, debido a las protestas vertidas en los comentarios del mismo, el coordinador de dicho blog decidió eliminarlo.

Tras la citada visita de Eddie Campbell a Barcelona, nos escribimos llegando a la conclusión de una colaboración suya en esta revista. Después de intercambiar pareceres durante varios meses, al conocer la suerte que la traducción que "A Spaniards in the Works" había corrido en España, y al estar ambos interesados en la publicación de la misma en nuestro idioma, llegamos a la conclusión de que dicho documento debía salir a la luz, eso sí, con una traducción propia. Así surgió la presente colaboración con este autor de reconocimiento internacional que, esperamos sea del interés del investigador y el aficionado hispanohablante.

Traducción de Jesús del Valle

Edición literaria de Rafael Ruiz Dávila

32 La edición original en inglés de este texto se encuentra en el blog de Eddie Campbell: http://eddiecampbell.blogspot.com/search/label/The%20Spaniard%20in%20the%20works

Giros de tuerca

Entrevista con Santiago Valenzuela

Javier Mora Bordel,
Investigador y divulgador de la historieta

Santiago Valenzuela (San Sebastián, 1971), historietista e ilustrador famoso por "Las aventuras del Capitán Torrezno", por cuya séptima entrega ha recibido el Premio Nacional de Cómic de España 2011.

Pregunta: ¿Cuándo nace tu interés manifiesto por la historieta?

Respuesta: Como en el caso de casi todos los autores, descontando a los pioneros que se inventaron el medio y su lenguaje a medida que trabajaban en él, llegué al tebeo de niño como lector tragón y entusiasta, y el paso de esa condición pasiva a la de autor amateur ni lo recuerdo, supongo que sería natural e instantáneo, tengo por ahí carpetas llenas de primeras intentonas que no solían ir más allá de unas pocas páginas pero que a veces se prolongaban bastante –ya asomaban la hipertrofia y la grandilocuencia–, cosas muy ingenuas y primerizas que ni siquiera llegaban a ser plagios. Después lo dejé un poco más de lado, no recuerdo muy bien cuánto tiempo ni a qué edad ni por qué otros intereses o manías juveniles, pero sí recuerdo que mi descubrimiento final de lo que podían ser los tebeos llegó con la historia del Mayor fatal de Moebius, que vino en el periódico como capítulo de una historia coleccionable del comic de Javier Coma y que fue una especie de revelación. A partir de ahí ya no hubo pausa ni freno. Las variaciones moebianas, ya sí plagios más o menos conscientes, se sucedieron, y con el paso del tiempo fui consiguiendo algo de maña, si no un estilo, y el humor se introdujo en algún momento, tal vez a partir de leer otras cosas más frescas y actuales como las que salían en El Víbora.

P: ¿Qué autores te influyen sobremanera en este estadio inicial? ¿Y al margen de la historieta?

R: Moebius, ya digo, puede que fuera el detonante, pero en realidad ya había leído, algo antes, con 14 o 15 años, los

álbumes de Valerian cuando éstos se vendían aún en algunos quioscos, y puede que ahí esté la verdadera veta original, o la impresión más duradera. Como para muchos autores de mi generación, si no todos, el verdadero desembarco o descubrimiento verdadero del medio fue a través de las revistas de Toutain y Norma, más los viejos Tótem que se podían conseguir por ahí. Ya no era la época de oro, yo a eso llegué tarde, pero era la época de los saldos, cuando se vendían números retapados del 1984 y el CIMOC, por ejemplo, lo cual se adecuaba bien a la voracidad y las prisas por absorber un mundo nuevo e incitante (y hay que recordar que esas revistas ya eran, de por sí, un poco un cajón de sastre, tenían también algo de recopilación, de acopio y de compendio, pues en las más antiguas se mezclaban las novedades con algunos clásicos, con material que aquí no había llegado en su momento). Sólo algo después descubrí que existía algo portentoso llamado una tienda de cómics, y eso ya cambió toda la forma de comprar y leer. Así que los autores fundacionales, por así decirlo, serían los lógicos: Corben, Moebius, Bilal, Bourgeon, Christin y Mezieres, Crumb, Gallardo y Mediavila. En su momento serían muchos más, pero éstos son los que me han quedado o los que ahora me vienen a la cabeza, los que podría releer con gusto en cualquier momento. A otros autores como Fred, al que no sólo idolatro sino que considero razón suficiente para vivir y para no considerar del todo ociosa la existencia del universo, los descubrí muchísimo más tarde.

Al margen de la historieta no sabría decir qué fue más influyente. El cine formaba una amalgama con los tebeos, películas de aventuras y eso. El western nunca me gustó mucho, ni entonces ni ahora, no sé por qué, quizá cierta

alergia a los caballos. La ciencia ficción sí que fue importante, supongo que es una cosa generacional. Y en cuanto a la literatura no fui un lector precoz, todo ese genero juvenil del señor de los anillos y cosas parecidas no llegué ni a catarlo, y no sé si es de lamentar. Con 14 o 15 años pocas cosas dentro de la literatura podían competir con los tebeos, aunque en el colegio te mandaban leer cosas como Cien años de soledad o The catcher in the Rye –era un colegio inglés– que sí daban noticia de un mundo desconocido y más vasto, inagotable. Después descubrí unos libritos que tenía por ahí mi padre de un tal Jorge Luis Borges y entonces la literatura ya sentó plaza y con los años ha ido ocupándolo casi todo.

P: ¿Tu interés artístico nace por la historieta o es fruto de otras ramas?

R: No, no es derivado ni sucedáneo, y de nuevo tengo que referirme a mi generación, que es una generación de lectores, de fans, antes que nada. Un chaval que en mi época dibujaba comics no quería ser otra cosa que dibujante de cómics, de hecho lo era, aun sin saberlo y sin tomar siquiera el lápiz, desde el momento en que se descubrió lector compulsivo de tebeos. En la infancia, incluso en la adolescencia, que es una edad ya bastante majadera de preparación para la majadería global, estas cosas suceden, simplemente, sin programa ni apenas intención. El ponerse a dibujar una historia es un acto sucesivo, casi obligado tras terminar de leer una que te haya impresionado, una prolongación natural. Es una forma de entusiasmo creativo, lo cual viene a indicar de paso hasta qué punto puede uno fiarse del entusiasmo, cuando no va acompañado por alguna pericia.

P: ¿Es la historieta un género menor? ¿Te sientes un creador menor por ser historietista o es ésta una de las múltiples caras de tu amplio prisma creativo?

R: Aquí entronco con lo anterior. En un primer momento consideraciones como estas ni te entran en la cabeza, y si uno es lo bastante ingenuo, o inconsciente, o directamente suicida, puede conseguir evitarlas hasta una edad casi proterva. No es mi caso, pero tampoco le doy muchas vueltas. Además ahora los tebeos están de moda, al parecer, así que quien tenga problemas de autoestima ya puede respirar. Y aparte eso del creador menor o mayor es algo que ya ha pasado, para bien o para mal, igual que se está disolviendo muy rápidamente conceptos como los del arte culto y el popular, el high y el low brow, o lo poco de ello que quedaba aún en pie. Para bien porque uno no tiene que perder el tiempo con jerarquías imbéciles, porque la calidad y el interés no vendrán nunca marcados de origen por una etiqueta sino que se presentan inesperados, donde les viene en gana y por los medios que sea. Y para mal porque todo ello es consecuencia de un fenómeno aún más general como es la pérdida absoluta del criterio y el subsiguiente triunfo de la sandez y la

mercadotecnia

P: ¿La historieta ha de nutrirse de referencias directas a otras artes para alcanzar cierto estatus y reconocimiento popular?

R: Supongo que sí, igual que el cine tiene que hablar sesudamente de cosas sesudas y en el fondo obvias e inconsistentes para ser aceptado por los restos en retirada de una crítica poco equipada y apegada a modos pasados, o igual que en el cine y en la literatura el humor será siempre considerado un handicap. Todo esto es un poco una lacra propia del ámbito nuestro, del español y me temo que del hispánico en general, posiblemente también del italiano y el portugués, es decir de todas partes donde el catolicismo ha dejado su simpática huella, y se puede resumir en una sola palabra: incultura. En el mundo anglosajón hace siglos que no se plantean (o apenas) semejantes polémicas, pero aquí seguimos en esas. De hecho irán a más, porque el buen ejemplo que venía de allá, la ironía y la curiosidad como armas primeras del creador, se va perdiendo poco a poco. El mundo anglosajón va a menos y eso se ve en sus productos culturales, se supone que será por la dictadura absoluta de lo audiovisual, el efecto de los rayos gamma sobre las margaritas y neuronas, así que nosotros, arrastrados por esa deriva, pronto estaremos a su altura sin habernos levantado un palmo. Y ya todo será una cuestión de etiquetas, como en el supermercado: lo profundo, lo gracioso, lo artístico, lo lírico... la ultraviolencia inane para niños, los seriales de historia-ficción para abueletes terminales a la hora de la siesta, las películas de animación en 3D para toda la familia con pingüinos o morsas haciendo chistecillos sobre la oficina y el jefe o la incipiente celulitis de mamá morsa, etc. Y que nadie se salga del tiesto porque entonces no entra en el catálogo. De hecho ya casi estamos ahí

En cuanto a la cuestión más concreta de si el comic y otras artes consideradas populares o menores necesitan de la referencia supuestamente culta para recibir marchamo de calidad o respetabilidad, aquí ya no sabría qué responder. Seguramente sí, pero sólo en pequeñas y escogidas dosis, pues si uno quiere alcanzar ese estatus o ese reconocimiento popular que dices entonces debería amoldarse a los conocimientos previos de ese supuesto público masivo, dispuesto a reconocer o compartir esas referencias, y esos conocimientos previos, o para entendernos, esa cultura general a la que debiera dirigirse, es bastante estrecha, es poca y coyuntural, así que trabajando con eso en mente uno sólo añadiría viruta a la viruta, bodrios a los bodrios. Así que, resumiendo, pienso que es otra de las cosas que más vale ni plantearse. Uno debe poner en juego las capacidades y el bagaje que acarree: si es un narrador sin demasiado background, sin demasiado conocimiento de lo que se ha hecho antes, entonces por fuerza se dedicará a contar de nuevo y a destiempo cosas que ya se contaron hace mucho y en general mejor y más

atinadamente, pero como su caso es el de la inmensa mayoría de sus lectores, obtendrá un éxito inmediato y mundial por haber descubierto América en pleno siglo veintiuno. Si tiene alguna cultura y alguna humildad, en cambio, tratará de manejarse en la medida de sus posibilidades, que nunca son muchas, con el legado literario o artístico que ha heredado y del que es continuador, lo quiera y lo sepa o no, e inmediatamente será tildado de pedante, de ambicioso, de raro y de tarado

P: La mezcolanza de estilos, géneros y fórmulas pictóricas y literarias es un rasgo característico en todas tus obras. ¿Te divierte subvertir las fórmulas artísticas en forma de viñeta? ¿Lo consideras un ejercicio de rebeldía ecléctica?

R: Yo la verdad no veo que haya tanta mezcolanza. Es halagador escucharlo, pero al cabo de los años la sensación que uno tiene al observar su trabajo es sobre todo de monotonía Me gustaría ser mucho más ecléctico y rebelde, me encantaría serlo tanto como tú dices, pero sinceramente no creo que lo sea. Y no lo digo por decir, sino porque mil veces he intentado variar en algunos aspectos, sobre todo gráficos, a veces por lo que me parecían exigencias de la misma historia que me traía entre manos, otras por simple aburrimiento y necesidad de airearse, y no he podido. Lo he intentado de verdad, pero a la hora de tomar el lápiz, a la hora de entintar sobre todo, las rutinas se imponen por sí solas, es algo fatal o fruto de los años, uno se acomoda en ciertos gestos, ciertas maneras de hacer. La única excusa que tengo es que casi siempre tengo que vérmelas con muchas páginas, sólo me manejo bien en el largo recorrido, y esto, por sí solo, impone una carga de trabajo que obliga a esas mismas rutinas y amaneramientos gráficos. Que seguramente no es excusa porque muchas veces ganaría tiempo si fuera capaz de vencer ciertos melindres, no cerrar siempre el dibujo ni agobiar los fondos, atreverse a un trazo más suelto en ciertas fases de la historia, y aun siendo consciente de ello no soy capaz. O no soy capaz al dibujar historieta, concretamente, cuando cambio el lápiz por un pincel y trabajo sin boceto me salen cosas muy diferentes, aunque luego nunca salgan a la luz porque tampoco como ilustración podrían entenderse, son garabatos y pinturajas que hago de vez en cuando, por rachas, cuando me hastío absolutamente del cómic, sobre todo retratos, caras en diversos estados de torsión y deformidad. Seguramente es una válvula de escape neurótica.
A lo que te refieres con lo de la mezcolanza de estilos supongo que es a los collages y los grabados antiguos de El lado amargo, o a las ilustraciones que a veces meto como fondos, en ése y otros libros. No lo hago por voluntad de rebeldía, al menos conscientemente, sino porque creo que es lo menos que se puede hacer, si uno trabaja en un medio que tan obviamente invita a ello, un medio que consiste, básicamente, en una hoja en blanco, dispuesta a recibir todas las variaciones que la pal-

abra y el trazo pueden conseguir, que son infinitas. Pero repito que a mí me cuesta mucho atender a esa invitación, en parte por el tipo de historia que hago, sobre todo en el caso del Capitán Torrezno, que exige cierta continuidad, cierta estabilidad visual, y en parte por mis limitaciones.

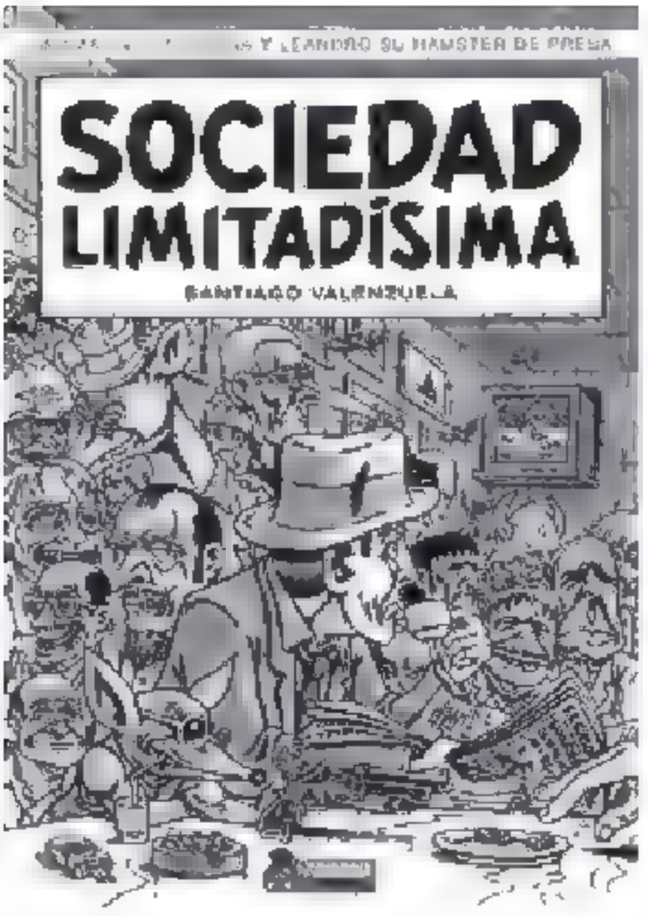
P: Literariamente se observa cierto gusto por la digresión. Pictóricamente en el detalle. ¿Podemos hablar de cierto *horror vacui*?

R: Con digresión imagino que te refieres a andarse por las ramas, a la incapacidad de ser concreto y escueto Es algo que no puedo evitar y que será consecuencia de la inseguridad. Yo tengo que acumular para conseguir lo que quiero Usando un símil escultórico, igual que hay quien parte de una gran masa para ir sustrayendo y afinando, yo trabajo siempre a base de añadir, de superponer, hasta que alcanzo la forma deseada, y de ahí la abundancia de texto Los guiones me salen siempre largos no por casualidad ni capricho sino porque así es como consigo plasmar lo que quiero, por acumulación y reiteración, lo mío no es la síntesis ni el fogonazo clarividente, sino el detalle, la disposición lenta de piedra tras piedra hasta lograr el ambiente que busco, el caso psicológico o argumental concreto. Bueno o malo, es lo que hay, la única forma que sé de hacer las cosas.
Y lo que digo de la inseguridad se entenderá mejor refiriéndolo al aspecto gráfico, lo que comentas tú del horror vacui Ahí sí que es evidente que la acumulación y el barroquismo no son sino una forma un tanto patética de disimular las carencias técnicas mediante una especie de fuego de saturación que maree al lector y lo distraiga del foco principal de atención, del primer plano o los personajes principales que, abandonados a su propia suerte sobre un fondo blanco, se delatarían enseguida como defectuosos y un poco sujetos por alfileres en su anatomía, sus gestos y expresiones. Cada cual se enfrenta como puede con sus carencias, y las carencias están allí y son tan evidentes que casi no merece la pena hablar de ellas, aunque no se suelen mencionar. Yo formo parte de una generación, no española sino mundial, que supone, en el plano técnico, un bajón más que sensible en los aspectos técnicos, en el simple oficio de la historieta y el dibujo. Esto se puede explicar de mil maneras, pero en general más que a explicarse tiende a disimularse, hablando del cambio de contexto, de libertad creativa, de expresividad, del bendito naif, pero lo que está en el fondo es mucho más sencillo aunque no tan halagador. Sea porque no nos han enseñado, porque hemos crecido en un medio sin amparo y formación gremial, porque estamos intoxicados de rock and roll o porque la meritocracia ha naufragado mucho antes de llegar a nacer, lo cierto es que no hemos aprendido a dibujar, o lo hemos hecho a duras penas y por nuestra propia cuenta, es decir mal, apenas. Frente a esta realidad uno puede convertir su incapacidad en bandera y hacer gala de ella, del descuido y la indigencia gráfica, o puede disimularla

con amaneramientos seudo artísticos y seudo rompedores, o con un frenético apego al detalle y al trabajo, como en mi caso

P: Hablando en plata, ¿cuáles son las posibilidades expresivas del medio? ¿Ha alcanzado ya su cénit? ¿Qué posibilidades experimentales quedan por discernir?

R: No creo que haya alcanzado ni una mínima parte de sus posibilidades y su cenit está por llegar porque si no no hablaríamos de un medio vivo sino de un museo, una colección arqueológica. No creo que pueda decirse eso ni de la poesía ni de la pintura, con que mucho más absurdo sería pensarlo de un invento que, quitando una larga o larguísima prehistoria no oficial, tiene poco más de un siglo de vida, como el cine. Pero es que además la historieta yo creo que es especialmente propicia para eso, su capacidad de crecer y transmutarse me parece que es infinita, y lo digo sinceramente, no llevado por ningún entusiasmo ni por afán de reivindicarme ya que, como he dicho, no me veo como un autor especialmente renovador ni maniático de la innovación sino casi lo contrario La historieta es, por definición, un encuentro de lenguajes, un cruce de caminos, y lo es en mucha mayor medida, por ejemplo, que el cine, que está mucho más sujeto a tiranías tan severas como la del realismo, la de un tempo rígido, o la misma materialidad de los objetos y escenarios. La historieta está en cambio libre de todo eso, es una disponibilidad total porque amalgama democráticamente, por así decirlo, la imagen y el texto, usa el texto y las imágenes sin ningún condicionante previo pues unas y otras provienen de la nada, de la imaginación del autor. Si a eso le añadimos que, al contrario de lo que sucede en el cine, el autor no tiene por qué dar cuentas a nadie ni que lidiar con decenas o cientos de intermediarios y colaboradores, entonces ya resulta casi escandaloso el plantearse estas cosas de los límites expresivos y las posibilidades del medio. El problema es, naturalmente, que por ser el medio más disponible y maleable, por eso mismo debiera ser también el más riguroso, un medio en el que sus autores ejerzan la autocrítica más severa, pues infinitas posibilidades suponen inmediatamente infinitas posibilidades de caer en la tontería y la mamarrachada, el alarde inane, la bromita privada. Pero ese es otro asunto y compete a cada cual a la hora de ponerse a trabajar.



P: *¿Jarabe* se concibió con una voluntad manifiesta por transgredir el medio?

R: No creo que fuera así, por lo menos en mi caso, ya que por aquel entonces ni siquiera puede decirse que conociera el medio, en realidad, ni tampoco sus reglas. Pero sí había algo que es propio del underground, supongo, que antes que una postura o una decisión o incluso una actitud es, me parece, algo más importante, algo más vago pero más interesante y que sólo podría describir como curiosidad, de nuevo, o espíritu lúdico, o incluso un cierto tipo de irresponsabilidad que tiene que ver con la ingenuidad juvenil de la que antes hablaba: una especie de seguridad pasmosa en lo que se hace, posibilitada por la ignorancia, un querer comerse el mundo sin saber ni por dónde empezar, pero tan lleno de disfrute que al final, por alguna forma mágica de simpatía o empatía, acaba por transmitirse también en alguna medida al lector, salvando las mil imperfecciones técnicas. Y esa disponibilidad o curiosidad se reflejaba en ese fanzine en concreto, que no dejaba de ser un cajón de sastre donde entraba de todo y donde la conciencia de grupo era nula, y que no diría yo ahora que fuese especialmente atrevido o trasgresor, aunque la verdad es que tengo que ponerme a hacer memoria. Éramos todos estudiantes de Bellas Artes, aparte, con lo cual un poco de tontería seudo artística también se colaría por medio. Hablando ya por mí mismo, diría que a lo largo de las cien páginas o así que hice para el fanzine se ve alguna evolución hacia lo narrativo o si se quiere hacia formas más clásicas. Las primeras historias oscilaban entre el predominio de lo visual –fotomontajes, grandes planchas de un dibujo muy suelto y negro con apenas una frase o dos debajo– y cierto retorcimiento de la estructura de la página (la primera de todas ellas era una historia muda de viñetas pequeñísimas alrededor de las cuales se movía serpenteando un texto medio dadaísta que no sé si nadie llegaría a leerse, porque nada tenía que ver con las imágenes y lo mismo aparecía volteado que cabeza abajo); pero luego, a medida que fueron surgiendo algunos personajes fijos, lo experimental se redujo bastante y pasó a ocupar más bien los márgenes de la historia, todas esas escenografías barrocas que sirven

de asiento a las viñetas en las historias de esta época que aparecen en Los años oscuros y Sociedad limitadísima

P: ¿Cómo nace dicho fanzine? ¿Quiénes lo conforman?

R: Por el fanzine pasó bastante gente, aunque ya digo que no había ningún proyecto común ni nada parecido, aparte de que cualquier tentación de manifiesto me parece que ya resultaba anacrónica, eran años bastante duros para el medio y para los noveles, bastante teníamos con sacarlo a la luz y moverlo malamente, porque nunca pasó de tener una distribución marginal. Primero sacamos dos números a un formato enano, folio doblado por la mitad y grapa en medio, y no creo que tuvieran más de 100 o 200 ejemplares de tirada, auténticas aunque involuntarias piezas de coleccionista o de museo que no sé ya ni dónde tendré guardados, si es que tengo alguno. Luego ya reunimos algo de dinero y lo llevamos a una imprenta y sacamos una tirada de 1000 ejemplares, cuatro números más. Con el tiempo fueron quedando los más tenaces o los mas pelmas de entre los colaboradores, que éramos básicamente cuatro: Iván Solbes, que ahora es un ilustrador consagrado; David Ortega, con quien saqué el año pasado el libro Nietos del Rock and Roll, y Wiro Berriatúa, que entre muchas otras ocurrencias se inventó el personaje de Roque, el hijo bastardo de Godzilla, del que hice yo una variación o versión más o menos chusca en uno de los números y que pasó luego al álbum Sociedad Limitadísima.

P: Nace Torrezno, tu personaje más reconocido, en sus páginas. ¿Desde cuándo has concebido dicho personaje?

R: El Capitán aparecía, creo, en el tercer número del fanzine, quiero decir en el tercero de los de tamaño revista, porque en los dos pequeñajos anteriores el personaje que nació fue Néstor, en una primera versión de la historia El fugitivo que luego redibujé para El lado amargo, o más bien para presentarla a un concurso, varios años antes. El Capitán surgió como parte de la fauna que poblaba el bar Denver, que era donde sucedían todas esas historias, al principio como una presencia bastante secundaria a la sombra de Néstor, pero poco a poco se fue haciendo con el cotarro, tal vez porque era más sencillo de dibujar o más expresivo, o porque tenía un carácter más maleable y alegre que el de su buddy, menos sardónico y cargante

P: No es un hecho aislado. A lo largo de toda tu obra, desde *Sociedad limitadísima* hasta las *Aventuras del capitán Torrezno*, pasando por *El lado amargo*, encontramos una unidad temática aplastante reforzada por la presencia de los mismos personajes a lo largo de dichas obras. ¿Por qué este afán de conjunto? ¿Qué pretendes erigir?

R: No sé si esta manía de meter personajes de un libro en otros obedece a

un afán concreto, o si es simple consecuencia de la monotonía antes comentada Quiero creer que es una cuestión de coherencia, ya que todos esos personajes conforman un todo que se ordenaría alrededor de la presencia misteriosa de don Sinforoso, el borracho tal vez omnipotente que maneja los hilos de todo, en mi nombre o ya por su cuenta. Dentro de ese conjunto mayor habría subconjuntos más restringidos, cada uno de ellos con sus connotaciones propias: el Micromundo, donde Torrezno, como personaje expansivo y feliciano, encuentra el necesario campo de acción para su extroversión y sus energías, hasta entonces desaprovechadas en tugurios de barrio; un escenario en cierto modo épico, pero épico en el único sentido que el carácter del personaje y la época que le (que nos) ha tocado vivir le imponen, una épica de segunda mano, falsa y paródica, literalmente minúscula. Luego hay personajes, como Néstor, que oscilan entre ese subconjunto épico y a la vez ridículo y otro, más realista o costumbrista, más negro y humorístico, que podemos llamar la realidad, una realidad en la que se inscriben por entero Julián y Julio César, que son como las dos caras de un mismo despiste o un mismo malestar existencial, uno agrio e insoportable, el otro casi inocentón en su desastrada bohemia. Y el personaje bisagra entre los distintos mundos o conjuntos sería por fuerza José Hilario Viñeiredo, creador al menos nominal de ese Micromundo que se esconde en el sótano de su casa, y que como tal está quizá condenado a no pertenecer ni a uno ni a otro y a permanecer en un limbo eterno

Así que lo que intento erigir con toda esta serie de entrecruzamientos y paralelismos y referencias mutuas, como tantos han intentado antes e intentarán después con mayor o menor fortuna, es por supuesto el mundo. Un mundo propio y autónomo pero también conectado hasta el tuétano con el mundo más o menos común que es la realidad. El artista, o el pintamonas si se quiere, el borracho de sí mismo que se pone a cincelar su Obra o su justificación encorvado sobre su mesa o dialoga mediante un cuadernillo con un universo que por lo general le ignora, como ignora a todos, siempre intentará levantar una pequeña réplica de la realidad a su propia escala y para su propio uso, y el cual sea ese uso, si la celebración o la revancha, el grito de socorro o la masturbación, eso ya dependerá de su propia catadura moral y de su cuadro clínico. Pero que lo hará, que levantará una réplica o un refugio a su gusto, eso es seguro, y el primero de todos el que se las dé de vitalista y de casual y de estar allí de paso, ese que se reivindica partidario de la vida y no del arte, del mundo y no del libro, ese el primero porque, salta a la vista, de donde nos llega su voz es del libro, o del lienzo, o de la cámara, y no del mundo, y si tanto quiere vivir viviría y se dejaría de hablar de la vida.

P: ¿Procuras que tu obra en otros campos también esté relacionada entre sí?

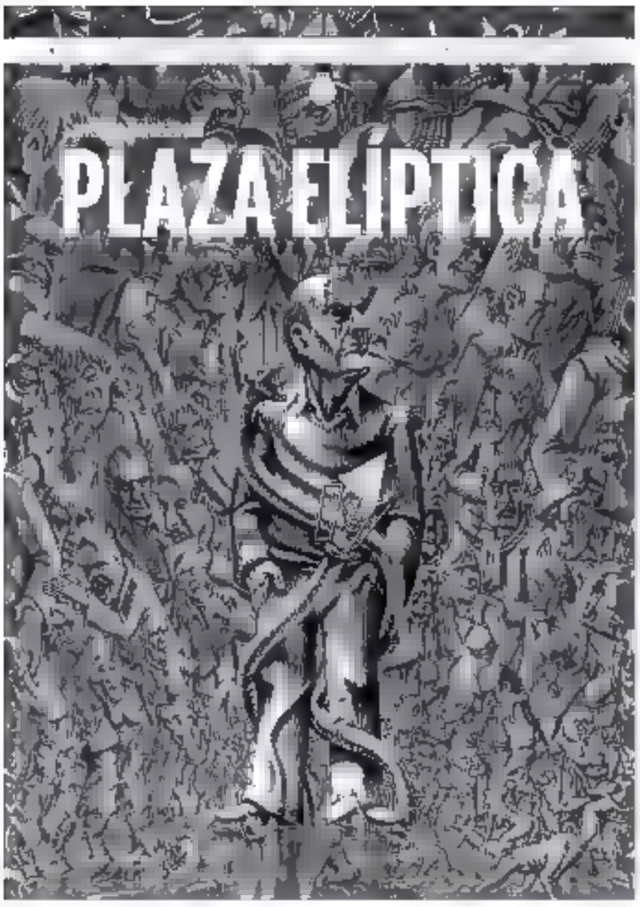
R: Bueno, no es que haya muchos otros campos, en realidad. Ilustración hago siempre que me lo piden, pero nunca he llegado a ser un verdadero profesional con su agenda completa y sus contactos, tampoco es que lo haya buscado. Y aparte de eso ya apenas pinto nada, aparte de esos ejercicios de liberación mencionados que vienen por rachas y que tendrán con mis tebeos la relación del estilo, más o menos, aparte de que casi todo eso es material absolutamente inédito y me temo que siempre lo será, difícil hablar de obra en esas condiciones. También es inédito lo que escribo con intención literaria, quiero decir sin ningún apoyo visual, no destinado a ser completado con imágenes, que es mucho, aunque aquí sí que querría creer que alguna vez pueda salir a la luz, en ello estoy. Pero ahí ya no sé si hay mucha continuidad con lo demás. La habrá por fuerza, en cuanto obedece a los mismos intereses y aspiraciones, pero la temática es bastante distinta, y la diferencia tiene que ver con lo que considero las posibilidades de cada medio y de las que hablaba antes. Lo que hago en la historieta no creo que tenga absolutamente ningún sentido fuera de ella, y lo que escribo como un cuento o una novela tampoco tendría sentido como historieta. La literatura es el lugar natal e ideal de la reflexión, o de la introspección, si se quiere, de la contemplación subjetiva del mundo, y la historieta no puede competir con esa prolijidad, esa capacidad de analizar o de auscultarse que tiene la pura palabra, los siglos de decantación que han hecho de ella expresión a la vez abstracta y concreta del pensamiento. Ahora mismo parece que sucede todo lo contrario, que en la historieta prima la experiencia personal, lo vital o sentimental, el testimonio, pero personalmente eso no me interesa mucho, lo veo un poco fuera de lugar, consecuencia más de la época, de la reivindicación autoral o del ansia por lograr un eco por ti mencionada, del prurito de falsa "adultez" que afecta a medios tradicionalmente menospreciados o más bien acomplejados, que a una necesidad interior. Resumiendo mucho, con la injusticia que todo resumen conlleva, diría que en mi opinión la historieta es el terreno más propicio para la inventiva, la imaginación (la fantasía, en fin, aunque este es un término devaluado por el abuso de estereotipos cargantes, la extraña superpoblación de hadas y elfos que nos aqueja, consecuencia del colonialismo cultural) y, por otra parte, del humor, de un humor muy concreto, más brusco o cortante que irónico, más lapidario que el literario y más relacionado con la palabra que el gag o el humor de situación del cine. Casi todo lo demás me parece que se logra mejor por otros medios. Aunque, como digo, esto es injusto, pues todo se puede hacer de todas las maneras. Lo que pasa es que para hacer algunas cosas hace falta un talento inmenso.

P: ¿En qué otros proyectos fanzineros participaste posteriormente tras las páginas de *Jarabe*? ¿Nos puedes hablar de *El regreso de los ultramarinos*?

R: Este otro fanzine, el único que monté tras Jarabe, no era en realidad un tebeo ni tenía mucho que ver con la historieta. Aparte de algunos chistes, y de que surgieran bocadillos aquí y allá, creo que en sus diez números sólo apareció una historia digamos ortodoxa, y en realidad no era tal, porque era un collage, un trabajo de piratería o irreverencia que luego publiqué en el fanzine Cretino, muchos años después: era una historia de Las crónicas del sin nombre, de Mora y García, con los textos cambiados y algún personaje invitado que asomaba por alguna viñeta. Es decir, era una coña. Todo el fanzine era así, anormal y libérrimo, y algunos números quedaron bastante graciosos, otros se quedaron más en la broma coyuntural Aquí el equipo lo formábamos sólo dos personas, mi menda y Sergio Martínez Luna, que ahora se dedica a deconstruir la cultura del postcapitalismo desde la revista Estudios visuales.

La verdad es que era un fanzine bastante estrambótico. El grueso del contenido era una especie de filípica continuada contra todo y nada, un desbarre entre humorístico y nihilista contra los tontos de la tele y los de la política, contra las modas y los lugares comunes, contra el puñetero país que nos tocó en suerte y contra una época que era ya ésta en la que estamos, un epílogo triste e innecesario de la modernidad o de la ilustración, un desguace o unas rebajas de enero globales ante las que, en aquel momento al menos, nos parecía que sólo cabía la carcajada medio asqueada, la astracanada y la incoherencia, la pedantería chorra. Pero luego, alrededor de este núcleo o intención central, estos escritos o atentados varios (firmados por gente como Julián Zurraspa o El editorialista, entre otros seudónimos), también hacía acto de presencia la torreznura, el mundo de los bares de Madrid y su fauna de perdedores nada hermosos, con lo cual había ahí una conexión con todas las historias que paralelamente iba dibujando para Jarabe. Lo que más me divertía hacer era la contraportada, en la que venían siempre una serie de cartas o cromos con los personajes que habían aparecido en el número, los ambientes que les eran propicios y los estados de ánimo que les aquejaban o nos provocaban a nosotros, era como una variación sobre esas cartas de coches con las que se jugaba cuando yo era chaval, con las categorías de cilindros y potencia o velocidad sustituidas por las de autoestima, cosmopolitismo o paz interior bruta, pero a la vez también una baraja de póker con la posibilidad de formar parejas y tríos y repokeres y hasta escaleras de color, juntando por ejemplo las cartas de un trío de torreznos con la del Denver y la de la Ebriedad, o la del Horrorizado con la del Infeliz-feliz y la de la Incordura, el Frenopático, etc, etc. En cada número se dejaba caer algo sobre las instrucciones del juego, aunque creo que nunca llegué a tenerlas muy claras.

P: ¿Qué aportaba el fanzine? ¿Crees que el blog es su heredero en cuanto formato?



R: Pues lo que dices del blog es interesante, porque durante algún tiempo, muchos años después de que saliera el último número, (que sería hacia el año 1996 o 97, no recuerdo) y ya inmersos en el mundo virtual, hablamos de volver a sacar la revista, esta vez on line, titulándola tal vez El regreso de el regreso de los ultramarinos, pero la cosa se quedó en nada. Tengo por ahí mil cosas que hice para números futuros, y además este fanzine era, por definición, un sitio donde cabía todo, una mezcla entre diario nada íntimo y tablón de anuncios, lo maquetaba yo con un viejo mac de pantalla enana y en blanco y negro que tenía mi padre en los noventa, y lo cierto es que el grueso de los contenidos lo improvisaba sobre la marcha, así que por ese lado igual si preludiaba lo que vendría a ser el blog.

P: ¿Has colaborado en numerosas revistas especializadas en el medio *Tos, Humo, Cretino* y *Dos veces breve*? ¿Qué ha aportado cada una a tu estilo?

R: No creo que haya habido gran variación, ya que en ninguna de estas revistas se exigía nada concreto ni había una línea editorial definida, y si me pidieron colaborar era porque querían que hiciese lo que venía y luego he seguido haciendo. Si acaso en el caso de Humo hubo el requisito especial del formato cuadrado, lo que tal vez redundó en una voluntad más clara de jugar con la estructura de la página.

P: ¿Con cuales autores de entre tus contemporáneos mantienes más contacto? ¿Desearías que en España se hubiera gestado un movimiento más uniforme en torno a la historieta?

R: Alguna vez veo a dibujantes de Madrid, tampoco mucho porque no es que haya demasiadas ocasiones en las que coincidir. Yo llegué a esto del cómic bastante despistado, sin apenas noción de lo que estaba haciendo la gente por ahí, así que no he compartido muchas trayectorias, y además no he trabajado nunca en una revista ni nada de eso. Miguel Brieva creo que iba a mi mismo curso en la facultad de Bellas Artes en Madrid, aunque nunca nos tratamos mucho, nunca compartimos

aula y creo que él por entonces estaba en otras cosas, bastante alejadas de la historieta. Luego he tratado bastante a Luis Durán, y en lo posible intento mantener el contacto a distancia con Roger Peláez, una de esas raras, rarísimas personas que le alegran a uno la vida con su trabajo, sus recomendaciones, su simple presencia. No conozco personalmente, en cambio, al autor que creo es el más brillante de toda mi generación, Paco Alcázar.

Y luego, aunque en este caso ya no se puede decir que seamos contemporáneos, está Osvaldo Cibils, un autor, dibujante, historietista de la revista Guambia, artista conceptual y lo que haga falta al que conocí en un viaje a Montevideo organizado por el Injuve y del que aquí, me temo, casi nadie sabe nada. Lo cual me parece, más que una injusticia, una aberración del orden natural de las cosas, pues en mi concreta y limitada experiencia como lector pocos se le aproximan en riqueza e interés, en puro talento desbordado, y sinceramente creo que nadie, ni aquí ni en ninguna parte, lo supera. Más que de afinidad –qué más querría– habría que hablar de simple y rendida admiración

P: ¿Te sientes un autor a contra corriente en el actual panorama de la historieta española?

R: Bueno, sí que me harta un poco esa cosa de autor para minorías exigentes, porque yo no trabajo con esa intención, nadie en sus cabales lo haría, ya que trabajar para un público implica de entrada generosidad y apertura, nunca restricción ni voluntad de hacer capillita o logia masónica de iniciados Otra cosa es que se consiga, que haya con qué conseguirlo, pero esa nunca puede ser la intención. Puede ser la conclusión amarga, si acaso, el fruto de la resignación, resignarse a ser un autor de culto, pero nadie quiere serlo de entrada, igual que nadie quiere ser un autor "menor", si uno saca algo a la luz espera desde luego la mayor difusión posible. Y otra cosa muy otra, claro, es que uno decida luego adaptarse o rebajarse a lo que resultan ser condiciones adversas. Si uno hace algo que cree que vale la pena y, defraudado por la poca respuesta, decide darle un giro, hacerlo más digerible, cortarle aristas y en suma descafeinarlo o aguarlo en busca de un éxito que se le escapa y cree que merece, entonces yo creo que se está engañando a sí mismo y a todo posible lector, y se está comportando como un tendero o decorador de escaparates, y dudo mucho que consiga nada interesante.

En mi caso en concreto supongo que me fastidia la insistencia en lo de la cultura y la bendita erudición. Porque todo lo que hablábamos antes del bagaje y la referencia cultural no deja de ser algo anecdótico, y si nos paramos a hablar de ello es sólo por la época más o menos de transición en que se encuentra el medio, sobre todo aquí pero un poco también en todas partes; es sólo debido a esos intentos, a mi entender equivocados, de lograr para la historieta la tan añorada mayoría de edad, por lo que surgen temas como

este de la referencia supuestamente culta. Porque a fin de cuentas, ¿qué importancia puede tener una alusión, un homenaje? Mis libros están llenos de ellos, pero ni se me pasa por la cabeza que el valor de lo que hago dependa de ello; los meto –y a veces los meto a pares– por divertirme, por bromear con los cuatro amigos que me leen, por reforzar algún ambiente, por lo que sea, pero sin esperar jamás nada especial de su uso. Sería absurdo pensar que un relato funcionara por tan fácil y manido procedimiento como es el de referirse a o apoyarse en otras cosas más o menos prestigiosas, y estaría directamente al borde de la enfermedad mental si encontrara algún placer en abrumar al lector con cuatro lecturas mal asimiladas y tres nociones culturales trasnochadas, por pavonearme ante él de forma tan lamentable. Pero como vivimos ya casi en la plena locura colectiva, como parece asumido que todo el mundo está tan hambriento de cualquier forma de reconocimiento o ensalzamiento que hasta la más patética de las vanidades debe ser tolerada y hasta fomentada, como se da por sentado que todos, del primero al último, tenemos tan baja, tan nula autoestima que sólo aspiramos a ser admirados, pues casi ni me extraña que alguien lo piense, como se deduce de algún comentario que a veces me llega por ahí.

P: ¿Hay más oficio que voluntad artística de transgredir artísticamente en la historieta española? ¿Es difícil o imposible lograr un equilibrio entre ventas y afán creador?

R: No creo que haya mucha voluntad de transgredir, pero tampoco creo que haya mucho oficio, tal y como he dicho antes. Y no me extraña, porque es muy difícil adquirir ese oficio, esa maestría o capacidad, cuando lo que uno hace apenas es un oficio, quiero decir una profesión, un sustento, un sueldo. Así es difícil tener continuidad y profundidad, si todo se desarrolla en un ambiente de aficionados o semi-diletantes con un público escaso y en general demasiado acomodaticio y tolerante. Para trabajar, para desarrollar una idea y llevarla a cabo hace falta tiempo, y ese tiempo no puede salir sólo de los ratos libres que uno le saca a la oficina, a la ilustración o a la familia, pienso
Lo de la voluntad de innovar o romper ya es otro tema, y no afecta sólo a un medio como el de la historieta, en verdad bastante tradicional y tendente a la parálisis como cualquier medio de raigambre popular, dirigido en origen exclusivamente a los niños, que como se sabe son el público más conservador que pueda haber. No creo que haya mucha voluntad de transgredir tampoco en el cine actual, ni en la literatura, por no hablar de cosas ya monolíticas como los videojuegos, un invento esencialmente abrasivo y esclerótico que ahora, por el hecho de que da dinero, hay que considerar al parecer como una forma más de expresión creativa. O por no hablar de las enésimas regurgitaciones repetitivas del rock y sus derivados, que quizá sea lo más parecido que hay a la historieta, por el tipo de creadores y el público al que se di-

rige, y que sufre por ello de las mismas lacras.

El equilibrio entre ventas y creatividad no creo que sea problema, ni que lo haya sido nunca, aunque entran otras consideraciones que no son muy objetivas. Está claro que aquí, en España, por las razones que sean (de nuevo los complejos y de nuevo el colonialismo), vende más el producto foráneo. Pero los guiones de Alan Moore por ejemplo no creo que sean muy sencillos, ni que estén especialmente masticados y precocinados para adaptarlos a un público masivo, y sin embargo son un éxito de ventas casi siempre. Repito que eso de pensar a priori en el público, romperse la cabeza pensando en lo que aceptará y lo que no, hasta qué punto tolerará esta u otra extravagancia o densidad, me parece no sólo contraproducente sino errado por principio Porque pienso que ni siquiera un autor de best-sellers puede fiarse de esa mecánica calculadora y mezquina, creo que incluso en el caso de esos libros pesadísimos de sectas y cofradías y conspiraciones seudo históricas obra más la casualidad que otra cosa, dejando ya de lado la mercadotecnia aplastante que también explica bastante su éxito. Sucede que existe ese público, simplemente, y que hay autores que, formados en un gusto similar, están dispuestos y deseosos de alimentarlo y disfrutan haciéndolo, pariendo esos bodrios a pares Lo malo es que luego, encima, como nadie se conforma con lo que tiene, aunque tenga mucho, se empeñan además de ser millonarios en ser reconocidos, lo cual ya resulta un poco cargante

Ahora de todas formas estamos en un momento de transición bastante equívoco. Pues por un lado parece que la cosa de alguna manera despega –el éxito de Arrugas, por ejemplo, sus cifras de ventas, eran directamente impensables hace diez años– y por otro lado está la crisis, que amenaza con cargárselo todo. Ya veremos qué pasa, el modelo, el ejemplo de cómo se pueden hacer las cosas para empezar a salir del subdesarrollo está ahí, veremos si alguien decide aplicarse el cuento

P: ¿Son los concursos la única vía para el autor novel? ¿Qué supuso en este sentido ganar el premio INJUVE en 2002?

R: Bueno, yo es que nunca gané ese premio, sólo obtuve una vez un tercer premio y en otras dos ediciones creo que sendos accesit, lo digo por no cargarme laureles ajenos. En mi caso los concursos supusieron, aparte de una vía de acceso al medio, una forma de subsistencia porque no había ninguna otra para sacarle algo de partido a lo de hacer tebeos, o al menos yo no la veía. Tampoco es un camino de largo recorrido ni nada de lo que se pueda vivir, pero sí que serviría de algo, suponía al menos hacerse un nombre, un pequeño currículo, dirigido no a las editoriales sino al mencionado certamen del INJUVE, que evidentemente tenía en cuenta esas cosas La clave de este último estaba, no en que tuviera una repercusión extraordinaria en el

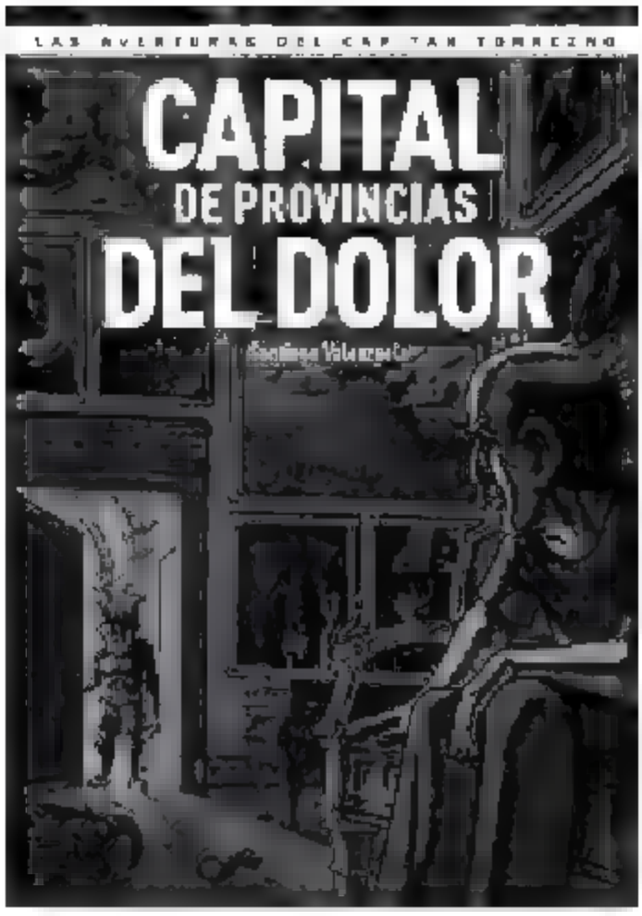
medio o fuera de él, sino en que llegado un momento decidió prolongar su actividad de fomento introduciendo unas ayudas a la edición para que los autores premiados pudieran salir a la luz de alguna forma.

P: ¿Supuso tu salto definitivo como profesional?

R: Supuso la publicación, ni más ni menos, por ese programa de ediciones conjuntas o parcialmente subvencionadas. Es decir, la posibilidad de que el primer álbum del Torrezno saliera al ring a batirse con la tenaz indiferencia de las masas lectoras. Una vez ahí fuera ya tuvo que valerse por sí mismo, y más o menos se ha defendido, hasta ahora. Aunque hablar de profesionalidad, teniendo en cuenta las tiradas y en general el tamaño de la industria y del público en este país, está por desgracia fuera de lugar.

P: Desde entonces hasta el 2007 hablamos de años de bonanza en cuanto a la edición: los seis primeros volúmenes de *Torrezno, Sociedad limitadísima, El lado amargo, El gabinete del doctor Salgari*... Posteriormente hasta este mismo año no vuelves a publicar. ¿Por qué este silencio?

R: No he dejado de trabajar, pero han entrado otros factores. Por un lado los álbumes del Torrezno me llevan mucho tiempo –los otros también, pero éstos más– y siempre ha habido un desfase entre el trabajo y la publicación, desfase que hasta el último tomo de la primera parte de la serie se disimulaba porque, para cuando salía cada tomo, tenía ya siempre avanzado el siguiente. Pero ese colchón de seguridad se me acabó al llegar a ese punto, y entonces tuve que empezar de cero. La cosa se agravó porque durante un tiempo me empeñé en regresar con dos tomos a la vez, y eso suponía más tiempo de preparación. Finalmente vi que la cosa se iba a retrasar demasiado, y decidí sacar sólo el primero mientras acababa el segundo, aunque siga viéndolos como partes de un díptico. Y luego he estado enfangado con mil cosas, aparte de todo esto, y por eso me ha llevado más tiempo, las primeras cincuenta páginas de Plaza elíptica están acabadas desde hace dos o incluso tres años, pero he tenido que interrumpirme lu-



ego muchas veces. Y también he perdido y sigo perdiendo una cantidad de tiempo infinita, absurda, en idear y preparar el escenario en el que sucede el próximo tomo, una especie de edificio circular y regularmente segmentado que me está volviendo loco a base de elipses y estructuras tubulares, porque me falta el mínimo de conocimientos de geometría. Es casi grotesco pero una vez ahí metido ya no podía echarme atrás.

P: ¿Cuáles son los límites del micromundo de Torrezno? ¿Es una amalgama perfecta de elementos culturales?

R: Esto es largo o difícil de contestar. El micromundo es por un lado el marco de la historia, su escenario físico, un escenario irónico como corresponde al género paródico de la acción y los personajes. En casa tengo un mapa bastante detallado que empecé a dibujar hace ya unos años y en el que todavía voy añadiendo cosas y cambiándolas de sitio, parece ya un palimpsesto a base de tachaduras y añadidos con mil nombres jocosos de países y pueblos. En este aspecto sí que es una amalgama, por más que en la historia apenas ha aparecido ni una mínima parte de los elementos que lo conforman, una amalgama geográfica e histórica y por ende, como dices, cultural. Se funden las latitudes pero también las épocas, las tierras soleadas del sur del sótano, que baña la luz del ventanuco, son una especie de creciente fértil donde conviven lo bíblico con los guiños al peplum y una estética entre medieval y renacentista, mientras que las remotas profundidades norteñas de este mismo sótano frío y húmedo son criadero de tribus esteparias apenas civilizadas, y vienen a representar todo lo asiático o foráneo, todos los elementos exóticos de nuestro acervo occidental.
Hasta aquí lo que sería el micromundo como escenario tangible, marco de la acción. Pero, como se ha dicho, su esencia es irónica o paródica y eso supone un segundo nivel de lectura que espero se vaya haciendo más explícito. En ese sentido, es una proyección más que una amalgama, un compendio de las ideas que acerca de la historia y la geografía, de la realidad en que habita, pueda tener un viejo funcionario o el secreto chamán borrachazo que tras él opera en la sombra, o el dibujante que un buen día les dio vida sin saber muy bien en lo que se metía. Esto que digo se entenderá mejor si consideramos la figura de José Hilario Viñeiredo, el viejo funcionario que es el creador o digamos el demiurgo de este mundo en miniatura, porque el verdadero responsable, el que despierta la chispa de la vida en lo que hasta entonces no dejaba de ser un pasatiempo privado y estéril, es obviamente otro. Pero siendo los designios de este otro inescrutables, creo que es al viejo funcionario al que hay que preguntar para descubrir la clave. ¿Qué es para él el micromundo? Pues es, de entrada, al menos antes de que la cosa se le vaya de las manos, precisamente un refugio. Un refugio y una réplica, como decía antes que era cualquier trabajo artístico,

cualquier artefacto narrativo al menos, aunque creo que lo mismo se podría decir de todas las artes. Así pues, en este segundo plano o nivel de lectura, el micromundo sería una especie de metáfora de la ficción, o de la imaginación que reordena años y lugares, o de la memoria que está en la base de la imaginación y la surte de referencias y nombres, formas que se repiten. En suma, de la creación, de la Creación con mayúsculas si se quiere, con toda su posible grandeza o pureza y con sus más que evidentes bajezas, sus plagios inconfesables y su esencial monotonía, su reiteración y su redundancia, su inocente egoísmo

Ahora bien, el objetivo final de este mundo propio y mínimo y sin peso que todo artista o artesano levanta, su destino final no es, por otra parte, sino regresar al mundo, regresar por la puerta grande y reintegrarse en él, que es lo que se dice tener éxito, tener eco Que no es eso tan tonto de ser admirado sino simple, sencilla y humildemente eso mismo, regresar al mundo y reintegrarse en él. No recibir parabienes o ser alabado o ser absuelto de la soledad y las miles de horas de trabajo, sino ver que lo que uno ha hecho pasa a formar parte del mundo, una parte siempre nimia o pequeña pero efectiva, real. Ser partícipe. Y esto, que es el objetivo invariable de toda obra o trabajo artístico, esto que por supuesto debería estar velado y darse de rondón, en silencio, que debe suceder y no decirse, o, mejor dicho, esto que estando siempre de entrada como intención sólo se manifestará, si hay suerte y uno atina, como consecuencia y como resultado... esto mismo querría yo que fuese también parte de la historia, por rizar el rizo y dar el do de pecho en esta época posmoderna o terminal donde toda veladura debe rasgarse y todo sobreentendido hacerse explícito, y por eso la conclusión de la historia del micromundo, el momento en que éste colisione finalmente con la realidad o irrumpa en ella llenando las calles de Madrid de tortugas de combate y aturdidos predicadores de la fe en José Hilario nuestro Señor será también su irónica culminación como metáfora.

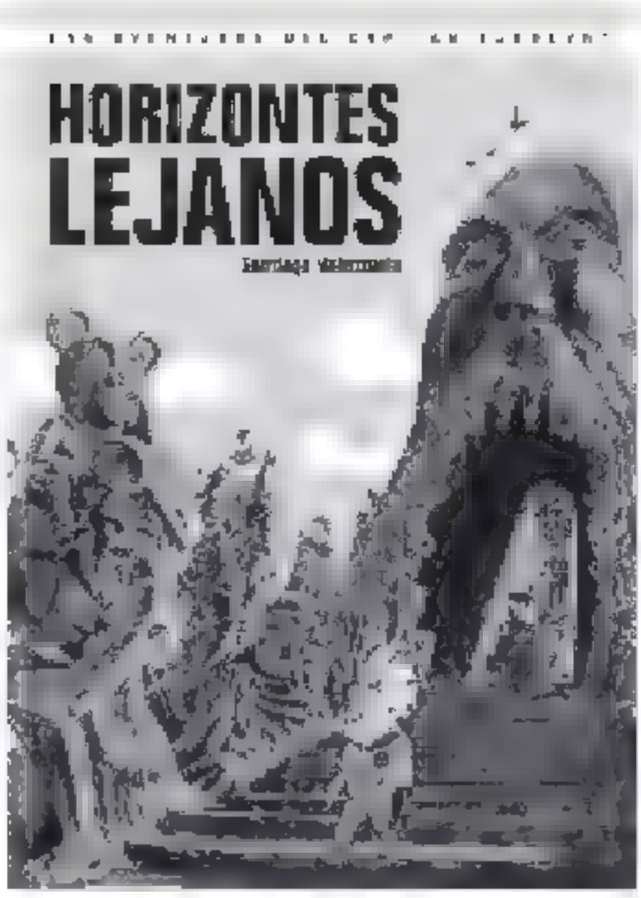
(Lo cual, dicho sea de paso y por acabar de rematar el símil, igual es una patética confesión de impotencia y una muestra más de inseguridad: como no confío mucho en la bendita posteridad y en que mis criaturitas encuentren acomodo en ella, me apresuro a arrojarlas al mundo, o me fabrico un tercer mundo dudoso y mediado donde ganar la partida con trampas, pase lo que pase; un poco como lo de la montaña y el profeta.)

P: ¿Y la realidad? ¿Hasta que punto se subvierte?

R: Pues hasta el punto en que lo permiten las capacidades de uno. La montaña, desde luego, no va al profeta, por seguir con la broma, y por más que él decida ir a ella tampoco la cambiará de sitio, pero bueno, al menos puede que allí encuentre acólitos y que entre todos le cambien el nombre al monte, o al mundo, o a Dios, o lo escriban en

otro alfabeto nuevo y floreado, y eso es también el mundo, la forma en que gira y lo habitamos, la única en que lo modificamos. Ya hablando en serio, y volviendo una vez más a la metáfora de antes de la réplica y el refugio: en la misma medida uno se aleja del mundo para recrearlo, el mundo va detrás de uno exigiéndole comentario, glosa, interpretación, y por eso cualquier invento literario o artístico, hasta el mayor engendro solipsista y autoreferencial que uno se empeñe en levantarle delante como barrera o retruécano acabará por ser reflejo de él. Hasta la fantasía más exacerbada llevará en sí un realismo social, una psicología en boga, las cuatro sandeces seudo filosóficas que están en el aire de su época.

El micromundo, como acabo de decir, es una idea del mundo, como la que todos llevamos en la cabeza, una construcción psicológica, y tal vez no sea ocioso recordar que nuestra época es seguramente la primera en que el mundo se ve como algo cerrado y acabado: por un lado ya no quedan zonas en blanco en los mapas –tampoco en el mío, de nuevo el horror vacui– y por otro nunca como hasta ahora había tenido cada hijo de vecino una idea, una visión de él y de las distintas épocas que precedieron a la nuestra, por más que esta idea o visión no sea al cabo sino un batiburrillo de lecturas o más frecuentemente de películas infames, un magma confuso de corazas de bronce y falditas plisadas del peplum, de gorros de húsar y catedrales con jorobado incluido, de espadas de samurai y cruces gamadas Así que la



metáfora, o el chiste si se quiere, es de ida y vuelta. Por un lado expresa el fenómeno de la creación, con sus miserias y sus impotencias y también tal vez con su alegría, pero al mismo tiempo expresa la realidad misma, puesto que ésta, en el fondo, no es menos caótica y caprichosa, tampoco ella es otra cosa que una amalgama en que cunden la repetición y la redundancia más desesperantes, y aquí se podría citar la famosa frase de Marx sobre la Historia, que tras manifestarse como tragedia suele repetirse como parodia. La realidad también es repetitiva, nimia y pedestre, también ella es obra de aficionados –por suerte, mejor ni imaginar lo que hubiera sido en manos de un "profesional" judeocristiano de barba blanca y nombre impronunciable: habría terminado hace milenios

con una traca o juicio final tremebundo y sanguinario. Me viene a la cabeza otra cita, y la suelto ya que estamos con las frases más o menos célebres. Es de Joseph Brodsky, de un discurso suyo a estudiantes de no sé qué universidad, y venía a decir algo así: "En el mundo ya hay redundancia de sobra, no dejéis que se adueñe también del arte." Lo cual viene también bastante a propósito de todo lo que venimos hablando del medio y sus posibilidades, el oficio y la innovación. Si te vas a dedicar a escribir o a tocar la guitarra o al macramé de vanguardia, o en fin a dibujar historietas, intenta por favor no dar demasiado el coñazo.

P: ¿Torrezno, persigue ser un héroe o se conforma con serlo por accidente?

R: Torrezno es un botarate, no pilla de la misa la media. Es una tabula rasa, siempre perfectamente disponible, con sus remilgos y sus quejas pero disponible, siempre dispuesto a apuntarse a un bombardeo

P: ¿Por qué su contrapunto coloquial en el habla?

R: Supongo que es una forma de aligerar el relato, o un subterfugio por el cual intento que el lector, y yo mismo, tengamos siempre presente el carácter paródico tantas veces señalado, está allí para sujetarnos siempre que amenazamos con despegar del suelo y pensar que las disputas territoriales o teológicas de una tropa de liliputienses cerriles puedan tener una trascendencia cósmica. Otro reflejo autoprotector, seguramente

P: ¿Homenaje a la épica y al relato de aventuras de corte fantástico semejante al *Manuscrito hallado en Zaragoza*?

R: No recuerdo mucho de ese libro, creo que me leí sólo un extracto, la parte más fantástica, porque no era muy extenso y luego he visto por ahí ediciones bastante voluminosas. Pero ahí había bastante de terror, bastante truculencia mezclado con guiños medio rijosos. La historia del Torrezno es bastante más aventurera que fantástica, pienso yo, o lo fantástico es sólo una premisa primera, un marco dado –la existencia de un micromundo donde todo sucede de nuevo– para una serie de correrías e intrigas que en sí son bastante clásicas. Vamos, que hay escasa presencia de lo sobrenatural, quitando ese big bang originario que fue el nacimiento a la vida de las dos figurillas talladas por el viejo funcionario. Más que lo sobrenatural querría que estuviese detrás, siempre actuando y dirigiendo el relato, el misterio, que igual viene a ser lo mismo

P: En *Plaza Elíptica*, por el contrario, se ahonda en la reflexión teológica. ¿Ha llegado el momento de una etapa más intimista?

R: No creo, al menos no está así planteado Lo que pasa es que con este libro se abría un nuevo arco argumental –exactamente igual que el anterior, aviso–

y me parecía que era obligada una cierta recapitulación. Y el mejor modo de empezar a recapitular creí que era dar una nueva visión de la cosmogonía de estos liliputienses, jugar con el cambio de punto de vista. En Horizontes Lejanos vimos el inicio del mundo en vivo y en directo, por así decirlo, en carne viva y sin mediación ninguna. Ahora, en este segundo paso, vemos ya en lo que se ha convertido eso con el paso del tiempo, el poso legendario o mítico que los descendientes le han añadido. Pero la coña gnóstica estaba ahí desde el principio, ahora he querido hacerla más explícita.

P: ¿Fue, en su momento, *Sociedad limitadísima*, una válvula de escape para alejarte del universo de Torrezno? ¿Qué diferencian al resto de tus obras?

R: Las historias que forman el libro en realidad son bastante antiguas, serán del tiempo en que dibujaba el primer tomo del Torrezno, y ahí todavía no necesitaba ninguna válvula de escape. Por eso tienen casi todas ese formato de cuatro páginas, que solía ser el máximo que aceptaban en los concursos, porque para mandarlas a concursos las hice en primer lugar Luego sí, posteriormente, ya en el mismo año de su publicación o poco antes, hice las páginas intermedias y el episodio final más largo. No creo que se alejen demasiado del resto de mi temática ni de mis intenciones, salvo que aquí quizá la voluntad humorística es más expresa, o que es un humor más desatado y libre, con la mínima reflexión.
Volviendo al tema anterior de la eterna recurrencia de los mismos personajes, y al lugar que ocupan en ese todo que quisiera coherente, Germán y Leandro habitarían un universo de algún modo paralelo al del bar Denver, pero no esencialmente distinto ni disociado de él, la prueba es que siempre que puedo se los agrego sin pensármelo dos veces, como ya ha sucedido en la saga del Torrezno y en el Gabinete del doctor Salgari, aunque sea lateralmente y de carambola. Y su caso igual es el que mejor explica por qué tiro siempre del mismo repertorio cuando se trata de introducir a alguien más en escena: es que cuando necesito a algún mamarracho que aparezca para descabalarlo todo ellos surgen de forma inmediata e irresistible Leandro en concreto es como una presencia mediúmnica, está siempre ahí detrás, esperando el momento en que sea precisa una macarrada o una subnormalidad supina para darle un giro estrambótico a la acción: es un elemento puramente destructivo, es la felicidad del caos que aspira continuamente a romper la baraja del relato. Es el personaje con el que más disfruto, en cuanto aparece me olvido de todo y me dejo llevar, me río yo mismo a carcajadas apenas aboceto su jeto de roedor y sus botitas de rockerillo trasnochado y apunto las cuatro palabras que serán el esqueleto de lo que diga.

P: ¿Parodia de lo policial?

R: Si acaso de forma irónica, ya a que

ellos dos son, por encima de todo, dos delincuentes en potencia, y si apenas lo son en acto es por su inutilidad intrínseca, su metódico meter la pata hasta la ingle por donde quiera que pasan. No están ni dentro ni fuera de la Ley, si acaso escarbando debajo de ella a ver si encuentran un tesoro o medio bocadillo enterrado, en el caso de Leandro

Las referencias a la hora de dibujar a estos dos farsantes, el fondo que está ahí detrás me imagino que será claramente el mundo de los tebeos de Bruguera, en concreto el de todo tipo de agentes secretos y demás adalides chapuceros, y más en concreto aún el de Mortadelo y Filemón. Que por cierto, me pareció advertir en una de las películas un calco bastante bestia del final de una de las historias de Germán y Leandro, o de varios finales mezclados: había un plano de los dos yéndose remando en una barca después de que un satélite abriera con su rayo calórico un mar artificial en plena meseta que era ya un poco sospechoso por la coincidencia, pero bueno.

P: ¿Podemos afirmar que en *El lado amargo* enfatizas la vertiente surreal de tu obra?

R: Yo lo veo como lo más realista. Es la única historia de todas las que he hecho que podemos inscribir por completo en la realidad, creo, con la salvedad de alguna exageración fantástica. Pero no hay nada de propiamente fantástico en ese periplo urbano por las ruinas del estado de bienestar, a ratos es casi costumbrista Lo aparentemente fantástico casi siempre es sólo hiperbólico, exageraciones salidas de madre para aumentar el contraste o acentuar el dibujo de una situación, una tesis, una opinión. Y los saltos de tiempo y de lugar sirven sólo a la intención del discurso.

O quizá si es un poco surrealista en el sentido original del término, que era si no recuerdo mal algo así como la verdadera realidad que está detrás de la realidad, detrás de la Historia y de la psicología y la estética oficial, detrás de la convención y la fachada que lo son todo pues han llegado a sustituir al mundo, a esa realidad más profunda que sería la surrealidad. No lo sé, surrealismo es un término tan devaluado, es una palabra que hoy se usa siempre con la coletilla previa y enfática de "totalmente" o "completamente", y que ha acabado por ser algo así como el sinónimo de estrambótico o absurdo, raro o fuera de lugar, simplemente eso

Un buen ejemplo de lo que ha sido del discurso de las vanguardias, por tanto, una muestra de su triste destino: convertirse en cliché, en un adorno cursi para la conversación, un simple atrezzo verbal inofensivo con el que decorar la misma monótona, miope y adocenada visión burguesa de las cosas, hoy más inamovible o acentuada que nunca

(El texto completo se encuentra en la edición integral)

Los cimientos del Cómic 2

Elementos constituyentes: La representación icónica

Rubén Varillas,
Doctor en Filología Hispánica
autor de *La arquitectura de las viñetas*

En nuestra anterior entrega, diseccionamos algunos de los elementos constituyentes básicos del cómic: hablamos de la viñeta, del globo y de los tipos de letra insertos en las didascalias o dentro de aquellos. No obstante, puede suceder que un globo no encierre palabras sino conceptos, expresados por medio de una representación ortográfica o icónica determinada. Así, en un globo podrían aparecer unos sencillos signos de interrogación o exclamación (sin tener por qué respetar la continuidad formal del texto escrito), como expresión de sorpresa o desconcierto, o unos puntos suspensivos mostrando estupor y pérdida del habla (recurso frecuente en el universo *manga*).

También podemos jugar con la iconicidad en un grado más complejo: si acumuláramos en un globo signos como la calavera pirata, un rayo, una bomba a punto de explotar, serpientes o alguna otra **representación icónica** cargada con connotaciones negativas. En la viñeta de *Mortadelo y Filemón* (FIG. 1), el lector interpretaría el juego eufemístico entendiendo que los iconos aluden a cualquier tipo de lenguaje obsceno o imprecativo por parte del personaje emisor:

> The hand-drawn properties of the text are closely related to drawings, but the distinction between words and images is even more highly blurred when balloons do not contain text but rather, pictorial symbols representing words. The typical skull heads, bats, stars, lightning bolts often found in comics represent words spoken in anger which should not be uttered in front of children. These images are symbolic rather than iconic because they do not refer to the objects they represent but to

associated ideas (C Khordoc, 2001: 165).

Sustituyendo éstos por unos iconos diferentes, como los que se observan en varias de las viñetas de la página de Crumb de la FIG. 2, entraríamos en diversas valoraciones de la utilización del icono-metáfora en el lenguaje del cómic: un corazón dentro del globo, alude a la pena de la madre que ve como su hija se hace mayor, una nota musical puede referirse a un personaje cantando o silbando, etc. Vemos entonces como la referencia simbólica no siempre se produce por sustitución lingüística y como, en muchos casos, el símbolo remite a situaciones, sensaciones e incluso conceptos abstractos, más que a usos verbales. En muchos casos en que el símbolo no es de naturaleza verbal, éste suele situarse fuera del globo de diálogo, en buena lógica, ya que no remite al discurso del personaje sino a su estado o situación (comparense al respecto los corazones de la FIG 3 de Al Capp, con el que acabamos de mencionar para la viñeta de Crumb). En el momento que sacamos el símbolo fuera del globo, su función instrumental cambia, pese a que mantendríamos su carga simbólica

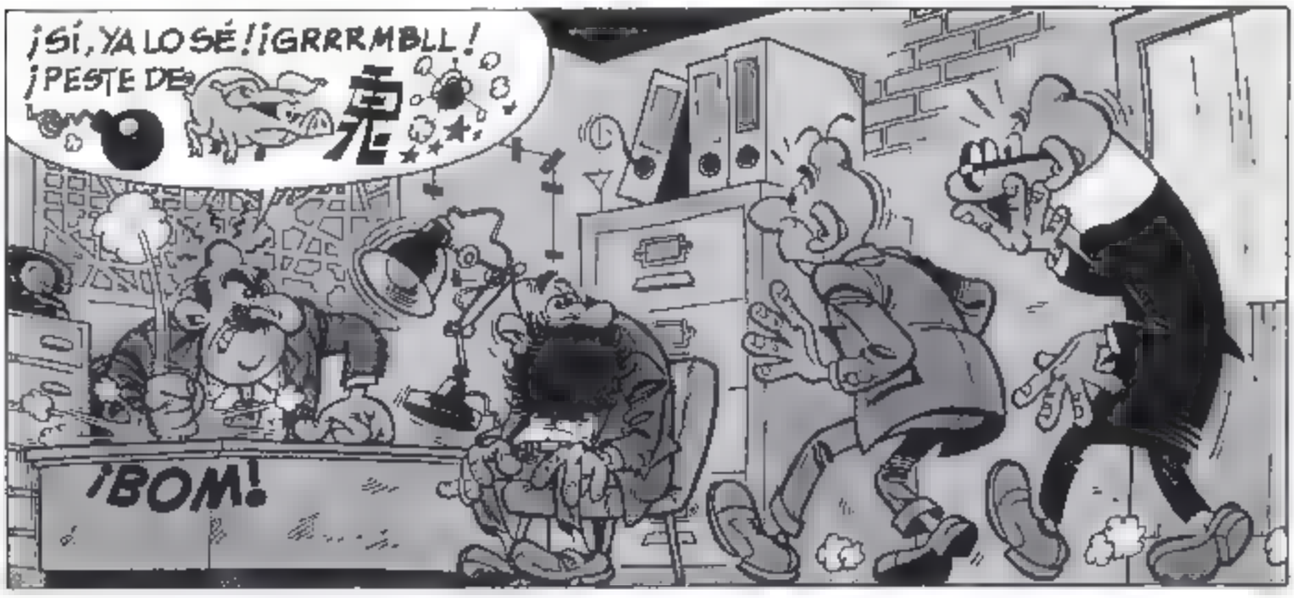


FIG. 1 Mortadelo y Filemón son los personajes de cómic español más populares dentro y fuera de nuestras fronteras. En El sulfato atómico se puede observar la influencia del estilo franco-belga y autores como Franquin en la obra de Ibáñez (2003: 4).

En todo caso, la introducción de conceptos como "icono" o "símbolo" nos sitúa en un terreno ciertamente quebradizo por lo que se refiere a la asunción de analogías entre la imagen gráfica (icónica), que constituye la naturaleza esencial dual del lenguaje comicográfico, y su referente real. En este debate es esencial la mención de Charles Sanders Peirce, considerado el padre de la semiótica moderna y uno de los verdaderos impulsores de la pragmática[1]. Entre sus estudios cobra

1 El discurso de Peirce, anclado en la filosofía

especial importancia su modelo de clasificación del signo en iconos, símbolos e indicios

FIG. 2 Cradle to Grave condensa muchas de las virtudes de Robert Crumb: una ironía corrosiva, su reconocible línea underground, elaborada y brillante, y el perfecto dominio del ritmo secuencial en su búsqueda de la comicidad (2002: contraportada).

Para Peirce, un *icono* es un signo que establece una relación de primer grado con sus referentes; es decir, una relación basada en vínculos de semejanza (en el caso del icono visual[2]) De este modo, obviando la carga de abstracción y generalización que implica toda representación gráfica, cabría interpretar el apartado visual del cómic como un componente icónico, si exceptuáramos algunas convenciones como las del globo o los márgenes de viñeta.

FIG. 3 Li'l Abner es la obra cumbre de Al Capp y uno de los cómics "periodísticos" más exitosos de la historia. Se estuvo publicando entre 1934 y 1977 y algunos de sus personajes se convirtieron en auténticos ídolos populares. En esta viñeta del 22 de febrero de 1935, vemos a Pappy Yokum y a Mammy Yokum (1988: 96).

Éstas, al igual que el texto de un cómic (las palabras), son *símbolos*: signos cuya relación con el referente es puramente convencional[3]:

> Todas las palabras, frases, libros u otros signos convencionales, son símbolos Hablamos de escribir o pronunciar la palabra «hombre», pero sólo es una *réplica*, o encar-

del lenguaje, presenta numerosas aristas por su complejidad y abstracción Ello no nos impide, sin embargo, intentar sistematizar sus aportaciones al campo que nos ocupa

2 Peirce habla también de *hipoiconos* para establecer relaciones de semejanza de diverso tipo entre el signo y su referente Los hipoiconos pueden subdividirse en *imagenes*, *diagramas* y *metaforas* , 988 145)

3 ¿O quizás los globos y las líneas de viñeta cabrían dentro de los diagramas hipoicónicos? Es esta una línea de análisis que merecería una atención más exhaustiva que la que le podemos dar desde estas páginas

nación de la palabra que se pronuncia o escribe. La palabra misma no tiene existencia alguna (...). Es un modo general de sucesión de tres sonidos [man], o representamens de sonidos, que se trasformarán en signo sólo por el hecho de que un hábito, o ley adquirida, dará lugar a que réplicas de ello se interpreten como significando un hombre u hombres. La palabra y su significación son ambas reglas generales, pero de las dos sólo la palabra prescribe las cualidades, sus réplicas en sí mismas (Peirce, 1988 154)

Un *índice* (o *índex*) establece una relación en un segundo grado: la existencia del signo denota, anuncia, anticipa...etc. la presencia de su referente. De esta manera, por ejemplo:

> Cualquier cosa que llama la atención es un índex. Cualquier cosa que nos sobresalta es un índex en la medida en que señala la confluencia de dos trozos de experiencia. Así, un fuerte rayo indica que ha ocurrido *algo* considerable, aunque podemos no saber con precisión cuál fue el acontecimiento Pero puede preverse que se conecte con alguna otra experiencia (1988 149).

Cabe preguntarse en este punto acerca de ciertos elementos del cómic que parecen encajar a la perfección en esta descripción: ¿son las flechas de dirección o el rabillo del bocadillo ejemplos de índices[4]? ¿No son igualmente índices las líneas cinéticas por cuanto anuncian un movimiento o un estado? ¿Podemos considerar que las onomatopeyas son índices de naturaleza acústica-textual?

En todo caso, lo que parece evidente es que el esquema tripartito de Peirce invita a una revisión desde una óptica semiótica de los elementos constituyentes del discurso comicográfico, teniendo claras las nociones básicas que lo sustentan:

> En los tres órdenes de signos, icono, index, símbolo, puede observarse una progresión regular de uno, dos, tres. El icono no tiene conexión dinámica con el objeto que representa; sucede simplemente que sus cualidades se parecen a las de este objeto, y suscita sensaciones análogas en la mente para la cual es una similitud. Pero realmente no está conectado con ellas El índex está conectado físicamente con su objeto, constituyen un par orgánico, pero la mente interpretante no tiene nada que ver con esta conexión, excepto señalarla después de establecida El símbolo está conectado con su objeto en virtud de la idea de la mente utilizadora-de-símbolos, sin la cual no existiría una tal conexión (Peirce, 1988 157).

El problema surge cuando revisamos el planteamiento de Peirce a la luz de todos aquellos teóricos de la recepción que parten de la idea base de que toda representación visual es resultado de una convención (aunque pueda parecer paradójico). Como se-

4 Frente a la opinion de Catherine Khordoc que considera el rabillo del globo como un claro ejemplo de icono (2002 16.

ñalan dichos estudiosos, esta premisa sería aplicable incluso al caso de las reproducciones fotográficas; respecto a las mismas Peirce apuntaba:

> Las fotografías, especialmente las fotografías instantáneas, son muy instructivas porque sabemos que, en ciertos aspectos, son exactamente igual a los objetos que representan. Pero este parecido se debe a que las fotografías se han producido bajo tales circunstancias que están obligadas físicamente a corresponderse punto por punto con la naturaleza (1988: 146-147).

Hablamos efectivamente de un "parecido" entre la reproducción icónica y su objeto referencial, pero no debemos nunca equivocarnos y llevar la relación entre una fotografía (o cualquier otra representación visual) y su referente a ámbitos de identidad, ni siquiera a terrenos que se aparten de la idea de un uso convencional de la representación:

> ...admitido el elemento objetivo, no convencional, de una fotografía, ¿en qué medida se acerca a la experiencia visual que pretende reproducir? Una foto en blanco y negro, en cualquier caso, no es una réplica de lo que vemos, sino una transformación que hay que volver a traducir para obtener la información requerida (Gombrich, 1987: 265)

Considerando entonces que hasta la iconicidad puede ser, de por sí, un fenómeno convencional donde se establece una correlación mediada entre el signo utilizado y un referente al que se asigna ese signo, nos interesaría llegar a conocer cuáles son las pautas que en el mundo del cómic determinan ese parentesco, qué correlación y sobre que criterios se establece la afinidad icono-referente.

Curiosamente, el cómic que modela su idiosincrasia peculiar de la suma de sus dos lenguajes, el icónico y el verbal, se erige en un ejemplo sobresaliente a la hora de cuestionar asertos clásicos acerca de la naturaleza icónica de los lenguajes visuales:

> Esta distinción de sentido común entre las imágenes, que son naturalmente reconocibles por ser imitaciones, y las palabras, que están basadas en convenciones, ha impregnado el análisis de los símbolos, o semiótica, a partir de Platón. Es innegable que en el lenguaje también hay imitaciones, las palabras onomatopéyicas tales como «cucú» en nuestro idioma, pero mientras que lo que Peirce llamaba signos icónicos son bastante excepcionales en el habla, la iconicidad constituye la base de la imagen visual. Interpretamos la imagen porque la reconocemos como imitación de la realidad dentro del medio.

> Me temo que debo admitir mi parte de culpa en la labor de socavar tan plausible opinión (Ibídem 261).

Gombrich "cuestiona" la idea de la iconicidad de la imagen visual

(incluida la fotográfica) con los mismos argumentos que estamos manejando nosotros: cualquier dibujo es el resultado de un proceso de aprendizaje sobre unas fórmulas precedentes, sobre unas fórmulas aprendidas. Para este autor, la división taxativa entre lo "natural" y lo "convencional" no es tan operativa como lo sería una evolución gradual entre lo uno y lo otro a través del mencionado aprendizaje. Así, hay imágenes que se interpretan de una forma más sencilla que otras:

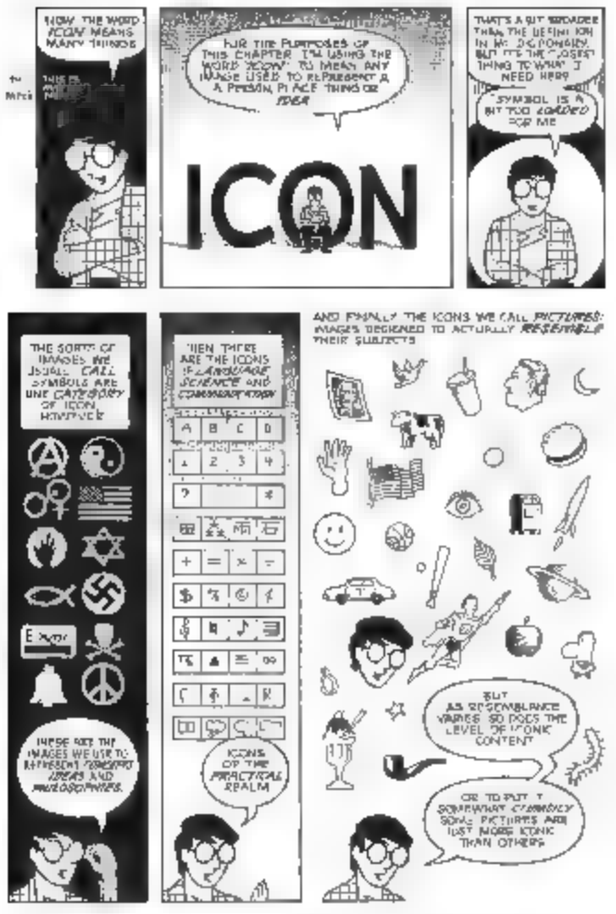

NOW THE WORD ICON MEANS MANY THINGS
FOR THE PURPOSES OF THIS CHAPTER I'M USING THE WORD ICON TO MEAN ANY IMAGE USED TO REPRESENT A A PERSON, PLACE, THING OR IDEA
ICON
THAT'S A BIT BROADER THAN THE DEFINITION IN MY DICTIONARY, BUT IT'S THE CLOSEST THING TO WHAT I NEED HERE
"SYMBOL" IS A BIT TOO LOADED FOR ME
THE SORTS OF IMAGES WE USUALLY CALL SYMBOLS ARE ONE CATEGORY OF ICON, HOWEVER
THEN THERE ARE THE ICONS OF LANGUAGE, SCIENCE AND COMMUNICATION
AND FINALLY THE ICONS WE CALL PICTURES: IMAGES DESIGNED TO ACTUALLY RESEMBLE THEIR SUBJECTS
A B C D
1 2 3 4
+ = × ÷
$ % © ∫
∞
THESE ARE THE IMAGES WE USE TO REPRESENT IDEAS AND PHILOSOPHIES.
ICONS OF THE PRACTICAL REALM
BUT AS RESEMBLANCE VARIES SO DOES THE LEVEL OF ICONIC CONTENT
OR TO PUT IT SOMEWHAT CRUDELY SOME PICTURES ARE JUST MORE ICONIC THAN OTHERS

FIG. 4 En su búsqueda de un lenguaje propio, el autor estadounidense explota las posibilidades expresivas y narrativas del símbolo icónico, en un ejercicio de virtuosismo comicográfico que ha creado escuela (1999: 27).

> En cuanto abordamos nuestro problema desde (. .) el ángulo de la facilidad de adquisición, la tradicional antítesis entre «naturaleza» y «convención» se revela engañosa. Lo que observamos es más bien un continuo entre las facultades que poseemos de manera natural y las que resultan casi imposible de adquirir (...) Si clasificamos las llamadas convenciones de la imagen visual en función de la facilidad o la dificultad relativa con que pueden aprenderse, el problema se ubica en un plano muydiferente. Lo que hay que aprender (...) es una tabla de equivalencias, algunas de las cuales nos resultan tan obvias que casi no nos parecen convenciones, en tanto que otras se escogen «ad hoc» y hay que memorizarlas una a una (Ibídem· 265-266)

En este contexto hay que leer las palabras de Román Gubern en *Literatura de la imagen*:

> El lenguaje de los *comics* y de las fotonovelas está basado en un sistema muy complejo de convenciones del que, por un hábito de lectura adquirido desde la infancia, no siempre se repara en su carácter altamente simbólico y convencional (1973: 58)

Lógicamente, por su mención a la fotonovela, podemos deducir que cuando Gubern habla de convenciones adquiridas no se está refiriendo únicamente a la interpretación del signo simbólico, sino a otros aspectos como el orden de lectura de las viñetas. No obstante, en tanto consideramos que el icono comicográfico (los personajes, escenarios, etc.) en sí mismo puede considerarse un elemento "altamente

simbólico y convencional", las palabras de Román Gubern resultan altamente ilustrativas para avanzar en el tema que nos preocupa.

Por todo lo aquí señalado, el modelo tripartito de Peirce quizás se nos revela menos rentable en términos explicativos que la definición de icono propuesta por Scott McCloud en *Understanding Comics* (FIG. 4). Menciona el dibujante americano tres variantes de iconos: los *símbolos* (iconos que representan "conceptos, ideas y filosofías"), *los iconos de la esfera práctica* ("los iconos del lenguaje, la ciencia y la comunicación") y los *dibujos* ("imágenes concebidas para parecerse a los motivos que representan"). En esta última categoría, sobre todo, englobaremos el icono comicográfico, representación visual, más o menos mimética, de referentes reales. Para McCloud, entonces, los símbolos son un tipo de iconos.

Si algo sorprende sobremanera en el ejercicio de creación-investigación que lleva a cabo McCloud en sus trabajos como autor de cómics, es precisamente su utilización del lenguaje icónico en todas sus posibilidades. En una maniobra de dominio técnico que pone al descubierto las múltiples posibilidades expresivas que otorga la manipulación del icono y el símbolo como signos expresivos polisémicos, el autor crea nuevos sistemas de significación a partir de la manipulación consciente de la base gráfica denotativa inicial del icono. Desde este punto de vista, las virtudes del icono y el símbolo comicográficos se revelan especialmente relevantes si consideramos, sobre todo, que estamos ante uno de los pocos mecanismos que pertenecen en exclusiva al lenguaje del cómic. Curiosamente, la doble articulación (icónico-verbal) inherente a la narración gráfica, encuentra un parangón testimonial en esta utilización consciente del signo icónico como recurso de enorme fuerza metafórica, metonímica y simbólica.

En la misma línea, el dibujante alemán Hendrik Dorgathen, prescinde en algunos de sus trabajos del lenguaje verbal (FIG. 5), cediendo el protagonismo a las representaciones icónicas. Estas se apropian incluso de las parcelas comunicativas del texto, y ocupan el interior de los globos, el lugar de las onomatopeyas, etc. De esta manera, y de un modo parejo a McCloud (si bien con intenciones muy diversas) el autor alemán supera el componente convencional del icono comicográfico (ya no se trata únicamente de representaciones eufemísticas que sustituyen a los insultos o imprecaciones lingüísticas –por citar dos casos), creando nuevas redes de asociación metafórica entre el icono y los contenidos expresados habitualmente mediante la palabra. Evidentemente, la relación se establece siempre (o muchas veces) en un nivel de referencia respecto a la verbalización de las ideas[5], pero claramente se convierte en una nueva forma de lenguaje icónico no-condicionado por vínculos referenciales inmediatos[6]:

5 Dice David Berona respecto al trabajo de Dorgathen In tradicional comics these balloons would be filled with words Dorgathen literally pulls the words from the balloons and replaces them with images that can be decoded into words (2001 29)

6 Aunque, como señala el mismo Berona en la cita inmediata, con claros referentes históricos claros en los lenguajes icónico-simbolicos de civilizaciones pasadas, como la egipcia

FIG. 5 Space Dog plantea una experimentación formal a partir de las posibilidades del icono comicográfico, que ocupa por completo el lugar del componente textual (1998: 55).

> Dorgathen's work not only uses cultural icons and stereotypes but also extends the creative use of balloons with a rich sequence of interrelated pictures, icons, symbols, characters, and trademarks instead of text. The use of these balloons not only strengthens the narrative but also expands the dimension of his characters.
>
> With the growing use in our culture of icons as a means of communication, the simple pictures (...) have evolved into intrincate strings of iconic images equal to the ancient pictographs (D. Beronä, 2001: 27-28).

En la siguiente entrega retomaremos los conceptos de "icono" y "símbolo" para abordar un elemento paradigmático dentro del lenguaje comicográfico: *la lexía.*

Bibliografía

ARIZMENDI, Milagros (1975); *El comic*; Editorial Planeta: Barcelona, 1975, págs. 157.

BERONÄ, David A. (2001); "Pictures Speak in Comics Without Words. Pictorial Principles in the Work of Milt Gross, Hendrik Dorgathen, Eric Drooker, and Peter Kuper", en *The Language of Comics. Word and Image* (dirigido por Robin Varnum y Christina T. Gibbons); University Press of Mississippi: Jackson, 2001; págs. 19-39.

CARRIER, David (2000); *The Aesthetics of Comics*; The Pennsylvania State University Press: Pennsylvania, 2000.

EISNER, Will (1985); *El comic y el arte secuencial*; Norma editorial: Barcelona, 1996.

EISNER, Will (1996); *La narración gráfica*; Norma Editorial: Barcelona, 1998.

GASCA, Luis y Román GUBERN (1988); *El discurso del comic*; Ediciones Cátedra: Madrid, 1994, 3ª edición.

GARCÍA CÓRDOBA, Clemente (1983); *Los comics. Dibujar con imagen y la palabra*; Editorial Humanitas: Barcelona, 1983.

GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio (2000); *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic;* Ediciones Glenat: Barcelona, 2000.

GOMBRICH, Ernst Hans (1982); "Imagen y código: alcance y límites del convencionalismo en la representación

pictórica", en *La imagen y el ojo*; Alianza Editorial: Madrid, 1987, págs. 261-281.

GUBERN, Román (1973); *Literatura de la imagen*; "Biblioteca Salvat de grandes temas"; Salvat Editores: Barcelona, 1973.

GUBERN, Román (1972); *El lenguaje de los comics*; Ediciones Península: Barcelona, 1981, 4ª edición.

GUBERN, Román (1997); *Los medios icónicos de masas*; Información e Historia (*Historia 16*): Madrid, 1997.

KHORDOC, Catherine (2001); "The Comic Book's Soundtrack. Visual Effects in Asterix", en *The Language of Comics. Word and Image* (dirigido por Robin Varnum y Christina T. Gibbons); University Press of Mississippi: Jackson, 2001; págs. 156-173.

McCLOUD, Scott (1993); *Understanding Comics. The Invisible Art;* Paradox Press: Nueva York, 1993 (en español: *Entender el cómic. El arte invisible*; Astiberri, 2005).

PEIRCE, Charles S. (1965); *El hombre, un signo (El pragmatismo de Peirce)*; Editorial Crítica: Barcelona, 1988.

VV.AA. (1982-1983); *Historia de los comics* (dirigida por Javier Coma); Toutain Editor: Barcelona, 1982-1983.

VV.AA. (2001); *The Language of Comics. Word and Image* (dirigido por Robin Varnum y Christina T. Gibbons); University Press of Mississippi: Jackson, 2001.

Cómics

CRUMB, Robert (2002); *Cradle To Grave*, en *Mystic Funnies* # 3; Fantagraphics Books: Seattle, 2002.

CAPP, Al (1934-36); *Li'l Abner. Dailies, Volume One: 1934-1936*; Kitchen Sink Press: Princeton, 1988.

DORGATHEN, Hendrik (1993); *Space Dog*; Éditions du Seuil: Paris, 1998.

IBAÑEZ, Francisco (1969); *Mortadelo y Filemón. El sulfato atómico*; Ediciones B: Barcelona, 2003.

McCLOUD, Scott (1993); *Understanding Comics. The Invisible Art;* Paradox Press: Nueva York, 1993 (en español: *Entender el cómic. El arte invisible*; Astiberri, 2005).

Especial PACO ROCA
Búscanos también en
GREEN ONIONS
BATMAN
DDT
CALIBER
2000 AD

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED!
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.